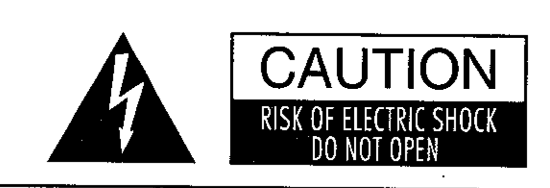
KAWAI



MODE D'EMPLOI





WARNING
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN

AVIS : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE - NE PAS OUVRIR.

TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



The lighting flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the leterature accompanying the product.

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.
ATTENTION: POUR EVITER LES CHOCS ELECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU'AU FOND.

Cette instrument est conçu pour un usage familial, et non commercial.

Information FCC.

Cet appareil à été testé et trouvé conforme aux limites de la classe B pour un appareil numérique (partie 15 des règles FCC). Ces limites sont définies pour procurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre une énergie radiofréquence et, si il n'est pas installé et utilisé selon les instructions contenues dans cette notice, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio et télévision. Toutefois, il n'est pas garanti que les interférences ne se produiront pas dans une situation particulière.
Si cet appareil devait causer des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, qui pourraient être mises en évidence en l'allumant et en l'éteignant, il est conseillé à l'utilisateur d'essayer d'atténuer ces interférences à l'aide d'une ou de plusieurs des mesures suivantes:

Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.

Augmenter la distance entre l'appareil et le récepteur.

Alimenter l'appareil par une prise d'un circuit différent de celui qui alimente le récepteur.

Consultez votre revendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté.

Règlement canadien des interférences radio.

Cet instrument est conforme aux limites définies pour un appareil numérique de classe B par le règlement des interférences radio, C.R.C., c. 1374.

RÈGLES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

* Lisez les instructions - Cette notice d'utilisation contient des informations précieuses qui vous aideront à utiliser pleinement les possibilités de l'instrument. Toutes les règles de sécurité et les instructions de fonctionnement, doivent être lues avant d'utiliser ce produit.
* Conservez la notice - Conservez la notice d'utilisation pour pouvoir vous y référer plus tard.
* Tenez compte des mises en garde - Tenez compte de toutes les mises en garde présentes sur le produit et dans la notice d'utilisation.
* Suivez les instructions - Toutes les instructions de fonctionnement et d'utilisation doivent être suivies.
* Eau et humidité - L'appareil ne doit pas être utilisé ou rangé à proximité d'un récipient ou d'un endroit humide (près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier, d'une bassine, d'une piscine, dans un sous-sol humide, etc.).
* Protection du câble d'alimentation - Les câbles d'alimentation doivent être positionnés de façon à éviter qu'il soient piétinés, ou pincés par des objets qui sont posés dessus ou contre. Vérifiez vos câbles au niveau des prises, et à l'endroit où ils sortent de l'appareil..
* Ventilation - L'appareil doit être situé pour que son propre positionnement ne gène pas sa ventilation. L'appareil ne doit pas par exemple être placé sur un lit, un canapé, un tapis ou une surface de ce type qui pourrait obturer les ouvertures de refroidissement; ou placé dans un meuble, car la circulation d'air à travers les ouvertures de ventilation serait réduite.
* Chaleur - L'appareil doit être éloigné des sources de chaleur telles que les radiateurs, les fourneaux, les cheminées, ou autres appareils qui produisent de la chaleur (y compris les amplificateurs).
* Bruit - Tenir l'appareil éloigné des moteurs électriques, des tubes et enseignes néon, des installations de lumière fluorescente, et autres sources de bruit électrique.
* Choques - Protégez l'appareil contre les choques physiques et les impacts. Ne jamais le déplacer lorsqu'il est allumé.
* Pour réduire le risque d'endommagement, soyez vigilant lorsque l'appareil est utilisé près d'un enfant.* Ne pas connecter des appareils qui chargent trop les sorties, ou qui génèrent du bruit.
* Ne pas toucher la prise d'alimentation avec les mains humides. Il en résulterait un risque d'électrocution. Manipulez aussi le câble d'alimentation avec précaution. En marchant ou en trébuchant dessus, vous pouvez casser ou court-circuiter les fils qui sont à l'intérieur.
* Ne posez pas cet appareil sur un support instable ou incliné. Il pourrait tomber en causant de graves blessures à un enfant ou à un adulte, et être sérieusement endommagé. Il pourrait aussi ne plus fonctionner correctement. Utilisez seulement les supports recommandés par KAWAI, ou vendus avec l'appareil
* L'appareil, en association avec un amplificateur et des haut-parleurs, ou un casque, peut produire des niveaux sonores qui pourraient causer une perte d'audition permanente. Ne pas utiliser l'appareil avec un volume élevé ou fatiguant, pendant de longues périodes. Si vous constater une quelconque perte d'audition ou des bourdonnement dans les oreilles, vous devriez consulter un médecin spécialiste.
* Cet appareil peut être équipé avec une prise secteur polarisée (une fiche plus large que l'autre). C'est un équipement de sécurité. Si vous ne pouvez pas insérer la prise du câble dans la prise murale, contactez un électricien pour qu'il remplace votre prise murale. Ne pas modifier la prise du câble.
* Eteignez toujours l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé. Le cordon secteur de l'appareil doit être débranché lors d'une inutilisation prolongée. Cela évitera les possibilités d'incendie ou d'autres dommages causés par les orages, les surtensions, etc.

* Prenez des précautions pour que des petits objets ou des liquides ne s'introduisent pas à l'intérieur de l'appareil par les ouvertures.

* Débranchez le câble d'alimentation de l'appareil de sa prise murale et référez vous à du personnel qualifié dans les cas suivants:

  a) Lorsque la câble ou la prise d'alimentation est endommagé.

  b) Si du liquide à été renversé ou si des objets sont tombés dans l'appareil.

  c) Si l'appareil a été exposé à la pluie ou aux projections d'eau.

  d) Si l'appareil ne fonctionne pas normalement malgré un respect des instructions de fonctionnement. Réglez seulement les contrôles qui sont décrits dans cette notice, car un mauvais réglage des autres contrôles peut entraîner des dommages, et demandera souvent l'intervention d'un technicien qualifié pour réinstaller les paramètres de fonctionnement normal de l'appareil.

  e) Si l'appareil est tombé ou a été endommagé d'une autre manière.

  f) Lorsque les performances de l'appareil se modifient - Cela indique que l'instrument doit être révisé.

* Protégez l'appareil des radiations directes du soleils, des températures extrêmes (comme l'intérieur d'une voiture par une belle journée), de l'humidité, de la poussière environnante, et des vibrations (en particulier pendant le transport).

* Baissez toujours les volumes de tous les instruments avant de les connecter ou de les déconnecter.

* Vérifiez que tous les interrupteurs d'alimentation sont sur la position " off " avant de modifier vos branchements.

* Vérifiez toutes vos connections avant d'allumer l'instrument.

* Ne pas connecter des appareils qui charge trop les sorties, ou qui génèrent du bruit.

* Débranchez la prise secteur de l'appareil, de la prise murale, avant tout nettoyage.

* Ne pas utiliser de produits nettoyants liquides ou aérosols. Utilisez un chiffon humide pour le nettoyage. (Nettoyez l'instrument avec un chiffon doux, un détergent léger, et de l'eau tiède). Ne jamais utiliser de nettoyants durs ou abrasifs, ou de solvants organiques.

* Maintenance - Excepté pour les opérations qui sont décrites dans cette notice, l'utilisateur ne doit pas tenter de réparer lui-même l'appareil. Les intervention de maintenance doivent être effectuées par un personnel qualifié.

* Ne pas démonter ou modifier l'appareil. En ouvrant l'appareil vous pouvez vous exposer à des tensions dangereuses.

Table des matières

Section d'effet (Effect Section) 61

BIENVENUE DANS LE MONDE DU K5000S

Le K5000S est un synthétiseur à synthèse additive avancée (Advanced Additive Synthesizer) qui combine des caractéristiques pour jouer en temps réel, et les possibilités d'une synthèse unique, dans un seul appareil.

Générateurs de son Performance

GÉNÉRATEUR DE SON ADVANCED ADDITIVE

La série K5000 est une mise à jour du générateur de son du fameux synthétiseur K5, unique par son approche de la synthèse harmonique additive. Le Générateur de son est composé de 32 générateurs source, qui suivant la manière dont ils sont utilisés, peuvent produire 32 voix de polyphonie.

Des échantillons PCM peuvent également être mixés avec les sources additives. Pour faire un son " simple " (Single), on peut utiliser de 1 à 6 sources. On pourra par exemple superposer une onde PCM de marteau de piano sur le son de la corde de piano créé par addition d'harmoniques.

FILTRE FORMANT 128 BANDES (128 BAND FORMANT FILTER)

Le Filtre Formant 128 Bandes est une fonction supplémentaire du générateur de son ADD. Il peut être utilisé comme équaliseur paramétrique ou dans plusieurs autres configurations. Le Filtre Formant et entièrement contrôlable par des enveloppes, des LFO ou d'autres sources de contrôle.

MACRO CONTROL

Les Macro Control, uniques au K5000S, permettent de contrôler les paramètres principaux des sons, et sont accessibles instantanément sur la face avant. De plus, quatre contrôleurs sont programmables pour chaque patch, par l'utilisateur.

ARPEGIATEUR PROGRAMMABLE (PROGRAMMABLE ARPEGGIATOR)

L'arpégiateur programmable du K5000S fournit une large palette de réglages, et est idéal pour une utilisation dans les styles de musique modernes comme la Techno.

SYSTEME NUMERIQUE D'EFFETS (DIGITAL EFFECTS SYSTEM)

Le K5000S contient un processeur numérique d'effets (DSP), qui fourni quatre effets individuels de chorus, delay, distorsion, etc., en plus de la réverb et de l'équaliseur graphique.

Lorsque vous jouez un son Single, les sources individuelles peuvent être dirigées vers des effets individuels; lorsque vous jouez des sons multiples en mode Multi, les sons individuels peuvent être dirigés vers des effets individuels.

SI VOUS AVEZ BESOIN D'AIDE...

Consultez votre distributeur local Kawai ou contacter le distributeur Kawai de votre pays.

A PROPOS DE LA MÉMOIRE INTERNE DU CLAVIER

Le contenu de la mémoire interne du clavier (données de son par exemple) ainsi que les données du système peuvent être perdues si vous éteignez le clavier pendant la sauvegarde, le chargement ou l'écriture de données.

Ne pas éteindre l'appareil pendant la sauvegarde, l'enregistrement, ou l'écriture de données.

Si vous perdez les données du système, suivez la procédure suivante pour installer les données du système à partir de la disquette SYSTEM DISK, fournie avec le K5000S.

1. Insérez la disquette SYSTEM DISK dans le lecteur.
2. Appuyez sur le bouton F2.
3. Allumer l'instrument pendant que vous maintenez le bouton F2 appuyé.
   L'installation débutera.
4. L'installation durera environ 8 minutes. Maintenant vous voila prêt à utiliser le K5000S.

REMARQUE: Si vous installez la disquette système, la totalité de la mémoire sera réinitialisée avec les réglages d'usine, et vos morceaux internes peuvent être perdus lors du chargement des données de la disquette. Vous ne pourrez pas récupérer les données précédentes de la mémoire interne. Nous vous recommandons donc, de sauvegarder vos données importantes sur disquette.

A PROPOS DU KIT D'EXTENSION DE LA MEMOIRE

Le KIT D'EXTENSION MEMOIRE devrait être disponible dans votre pays. Si vous en avez besoin, consultez votre représentant local Kawai ou contactez le distributeur Kawai de votre pays.

FACE ARRIÈRE DU K5000S

POWER SWITCH (INTERRUPTEUR DE MISE SOUS TENSION)
C'est ici que tout commence...

PROGRAMMAB
Vous pouvez bran
Kawai dans les pri
commander plusie
ou l'activation et l

ON OFF
POWER
AC IN
K5000S

POWER RECEPTICLE (PRISE SECTEUR)
Branchez le câble secteur dans cette prise.

P(
A
pc
pr

Port MIDI In/Out/Thru
L'horloge et le MIDI Exclusif
sont transmis par ce port.

FOOTSWITCHES (PEDALES PROGRAMMABLES)
r des pédales à contact momentané, comme le modèle F-1
Footswitch. Elle peuvent être programmées pour
fonctions comme un changement d'octave,
êt de l'arpégiateur.

CAUTION

F.SW 2 F.SW 1 THRU OUT IN MIDI

HOLD EXP R L/MONO R L/MONO OUTPUT

KAWAI

HOLD PEDAL (PEDALE DE SUSTAIN)
Branchez ici, une pédale de sustain.

EXPRESSION PEDAL (PEDALE D'EXPRESSION)
Branchez ici,une pédale d'expression
pour contrôler le volume.

MAIN OUTPUTS(SORTIES GENERALES)
Mono ou Stéréo

INDIVIDUAL OUTPUTS (SORTIES INDIVIDUELLES)
Mono ou Stéréo, les sons individuels
peuvent être dirigés vers ces sorties.
Si elles ne sont pas utilisées, leurs signaux apparaîtront
sur les sorties Main Output.

Visite guidée

CONNECTIONS

Evidemment, la première chose à faire est de brancher votre K5000S sur le secteur!

POWER

Utilisez le câble fourni pour relier la prise POWER du K5000S à une prise secteur.

AUDIO

Il y a deux paires de sorties jack audio à l'arrière, plus la prise casque (PHONE) à l'avant (devant la molette de Pitch Bend). Cela vous donne plusieurs choix, en fonction de l'endroit où vous vous connectez:

Jeu solo

Branchez simplement votre casque sur le jack PHONE à l'avant de l'appareil et vous êtes prêts. Vous disposez de toute la puissance nécessaire pour votre casque. Utilisez le réglage de volume MAIN pour contrôler le volume.

Amplificateur pour instrument

Si vous vous connectez à un amplificateur, branchez le jack de sortie MAIN L/MONO de la face arrière à votre amplificateur. Tous les sons seront mixés dans ce câble unique.

Système stéréo

Pour vous connecter à une sonorisation stéréo ou à des enceintes amplifiées, utilisez les deux sorties MAIN (L & R) pour obtenir la stéréo. Vous aurez besoin d'adaptateurs ou de câbles d'adaptation pour convertir les prises jack 6,35 du K5000S en prises RCA pour votre chaîne stéréo. Branchez le K5000S sur les entrées LINE, AUX, ou TAPE de votre chaîne HI-FI.

Table de mixage

Si vous disposez de plus de deux entrées disponibles, vous pouvez brancher les deux sorties MAIN et les deux sorties INDIViduels à votre console. De cette façon, vous pourrez diriger certains sons (piano, strings, caisse claire) vers le dispositif de réverb; et envoyer les autres (grosse caisse, guitare basse) directement vers les sorties INDIViduelles sans réverb, ou pour un traitement spécial adapté.

Lorsque les sorties INDIViduelles sont utilisées, le réglage de volume de la face avant est actif. Vous pouvez ajuster le volume de chaque paire de sorties indépendamment.

Pédales

SUSTAIN

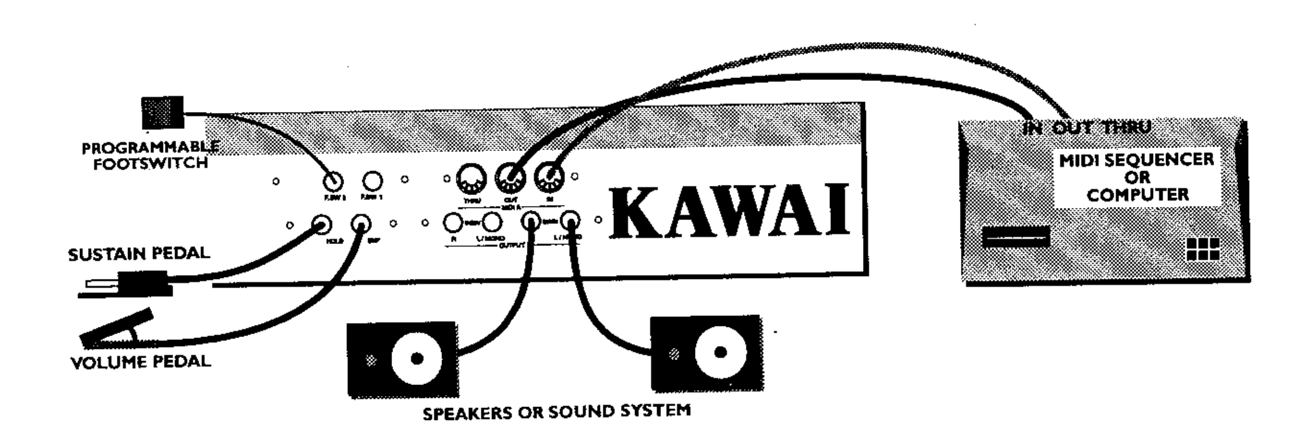
Connectez une pédale de sustain à la prise HOLD de la face arrière. Utilisez une pédale à contact travail temporaire, comme le modèle F-1 Kawai. Cette pédale permet de maintenir le son après avoir relâché les notes.

EXPRESSION

Vous pouvez connecter une pédale de volume (modèle V-20X Kawai) à la prise EXPression sur la face arrière.

PEDALE PROGRAMMABLE

Vous trouverez de nombreuses prises MIDI sur la face arrière du K5000S: IN, OUT, et THRU. Vous n'avez pas besoin de les utiliser, mais si vous voulez communiquer avec un autre appareil MIDI, voici comment les connecter:



MIDI

Il y a 3 ports MIDI sur la face arrière du K5000S: prises IN, OUT, et THRU. Vous n'avez pas besoin de brancher l'une de ces prises pour créer un chef d'oeuvre avec le K5000S, mais si vous voulez communiquer avec vos autres appareils MIDI, voici comment les connecter:

MODULES DE SON ADDITIONNELS

Si vous voulez utiliser le K5000S pour piloter d'autre modules de son, branchez un câble, de la prise MIDI OUT du K5000S à la prise MIDI IN de l'autre appareil. Si vous possédez plus d'un module, vous pouvez en brancher un sur chaque prise MIDI OUT, ou les chaîner en branchant le MIDI THRU du premier module avec le MIDI IN du second.

SEQUENCEUR OU ORDINATEUR

Si vous voulez utiliser le K5000S avec un séquenceur ou un ordinateur, vous aurez besoin de deux câbles. Branchez le MIDI OUT du K5000S avec le MIDI IN de l'ordinateur, et le MIDI OUT de l'ordinateur avec le MIDI IN du K5000S

Vous devrez régler les canaux du K5000S (dans Multi/ System) pour les accorder avec ceux du séquenceur. Suivant votre configuration, vous pouvez aussi désirer régler le Local Control sur OFF - Appuyez sur SYSTEM, puis MIDI (F5), puis Local (L1).

MODULES DE SON ADDITIONNELS

Pour utiliser le K5000S pour piloter d'autres modules de son, branchez un câble de la prise MIDI OUT du K5000S à la prise MIDI IN de l'autre module. Si vous avez plus d'un module, vous pouvez relier la prise MIDI THRU du premier à la prise MIDI IN du second.

FAITES JOUER LA DÉMO

Maintenant que tout est bien branché, voyons ce que peut faire le K5000S!

Dans le carton d'emballage de votre K5000S, vous trouverez une disquette de démonstration (Supplement Disk). Si vous la faites jouer, cela vous donnera un bon aperçu des possibilités du K5000S.

Jouer un morceau directement depuis la disquette

- Le K5000S étant éteint, insérez la disquette supplémentaire (Supplement Disk) dans le lecteur de disquette, sur le coté gauche de l'instrument.
- Allumez le K5000S tout en maintenant le bouton F1 enfoncé.
- Le K5000S s'allumera, et une page d'écran spéciale Demo apparaîtra.
- Appuyez sur F2 ou F3 pour sélectionner un morceau, puis sur F1 pour le faire jouer.
- Appuyez une nouvelle fois sur F1 pour interrompre l'exécution.
- Appuyez sur F2 ou F3 pour sélectionner un nouveau morceau, ou F4 pour sortir et passer à la page d'écran principale.

SELECTIONNER LES SONS

La page d'écran K5000S Single Play est représenté ci-dessous. Cette page apparaît après la mise sous tension.

A001 Runner

USR1	Level	Pitch
USR2	LFO spd	Pitch
USR3	Vibrato	Pitch
USR4	Panpot	Pitch

ARP ♪ UP/DWN2

SW1	OctUp
SW2	OctDown
FSW1	Arpegio
FSW2	-------

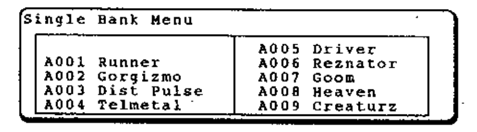
SONS SINGLE

Le K5000S contient deux banques de sons Single (A et D). Appuyez sur le bouton SINGLE pour passer d'une banque à l'autre. Chaque banque est organisée en groupes de dix patch.

Il y a jusqu'à 128 patch par banque, mais la mémoire de patch peut être consommée par quelques patch complexes.

Choisir un son Single

- Si ce n'est pas déjà fait, sélectionnez la banque SINGLE, en utilisant le bouton SINGLE de la face avant.
- Choisissez un groupe: appuyez sur un des boutons de la face avant marqués 00 à 12.
  Un menu des patch du groupe apparaît sur l'écran.



- Choisissez un patch: appuyez sur un des boutons de la face avant marqués 0 à 9.
  Le patch Single apparaît sur l'écran.

A001 Runner

USR1	Level	Pitch
USR2	LFO spd	Pitch
USR3	Vibrato	Pitch
USR4	Panpot	Pitch

ARP ♪ UP/DWN2

SW1	OctUp
SW2	OctDown
FSW1	Arpegio
FSW2	-------

Modifier un son

Sur la gauche du clavier se trouvent 12 Macro Controls qui peuvent être utilisés pour modifier instantanément les critères du son. En plus, il y a quatre contrôleurs assignables sur la rangée du bas (User 1 à User 4). L'affichage explique les fonctions de ces contrôleurs, comme vous le montre l'illustration ci-dessous.

Cela ne changera pas les valeurs préréglées du patch , qui ne peuvent être modifiées que par l'édition du patch, dont la description commence page 24.

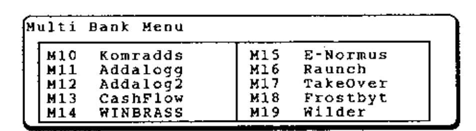
SONS MULTI

Les patch Multi sont des combinaisons de quatre (ou moins) patch Single. Ils peuvent être organisés en couches (layers), partages de clavier (key splits), partages de vélocité (velocity splits), ou autre combinaisons.

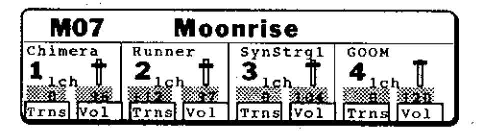
Choisir un Multi

Il y a 64 patch Multi, M01 à M64

- Choisissez la banque Multi: appuyez sur le bouton MULTI de la face avant.
- Choisissez un groupe: appuyez sur un des bouton de la face avant marqués 00 à 06. Un menu des patch du groupe apparaît sur l'écran.



- Choisissez un patch: appuyez sur un des boutons de la face avant marqués 0 à 9. Un patch Multi individuel apparaît sur l'écran.



Modification d'un Multi

Vous trouverez sur l'écran des variateurs pour le volume et la transposition de chaque section, comme vous l'indique l'illustration ci-dessus. Appuyez sur le bouton sous le variateur désiré, puis changez la valeur avec la molette VALUE. L'image du variateur sera aussi modifiée en relation avec votre réglage.

Cela ne changera pas les valeurs préréglées du patch , qui ne peuvent être modifiées que par l'édition du patch Multi, dont la description commence page 100.

ARPEGIATEUR PROGRAMMABLE

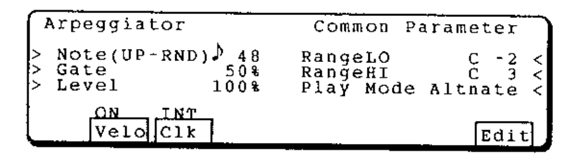
L'arpégiateur programmable offre une large palette d'options pour mélanger des présélections avec votre jeu. Les explications suivantes vous donnent seulement un aperçu de ce qui est possible...

- Appuyez sur SYSTEM, puis sur F2 (Arp) pour atteindre la page Arpeggiator Common. Réglez les contrôles comme sur l'écran ci-dessous.

  Note (L1) = 48

  Range Lo (R1) = C -2

  Range Hi (R2) = C 3



- Sélectionnez le patch Single A006 (Reznator).

A006 Reznator

ARP ♪ UP/DWN2

USR1	HramOdd	--------
USR2	HramEvn	--------
USR3	Tremolo	--------
USR4	Panpot	--------

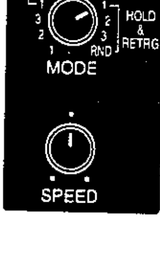
SW1	HarmMax
SW2	OctUp
FSW1	Arpegio
FSW2	HE#1

- Réglez les contrôleurs de l'arpégiateur (Arpeggiator Controls) de la gauche de l'écran, à coté des Macro Controls, comme suit:

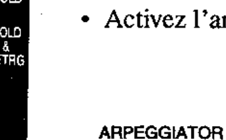
  Pattern = U/D 2

  Mode = Hold et Retrig 1

  Speed = environ 12 (droit vers le haut)



- Activez l'arpégiateur en appuyant sur le bouton ARPEGGIATOR. Il s'allumera en rouge.



- Jouez un accord de quatre notes dans la partie gauche du clavier. Les notes feront des arpèges. Vous pouvez relâcher les touches et les notes continueront à jouer.

- Vous pouvez jouer une mélodie par dessus les arpèges avec la main droite.

Section Single

JOUER UN SINGLE (SINGLE PLAY)

Appuyez sur la touche SINGLE, sur le coté droit du clavier, pour accéder à la page d'écran Single Play.

A001 Runner

USR1	Level	Pitch
USR2	LFO spd	Pitch
USR3	Vibrato	Pitch
USR4	Panpot	Pitch

ARP ♪ UP/DWN2

SW1	OctUp
SW2	OctDown
FSW1	Arpegio
FSW2	-------

Le nom du patch est affiché, ainsi que les quatre paramètres utilisateur et les réglages de l'arpégiateur

Changer de patch Single

Les patch Single sont organisés en deux banques, A et D. Pour changer de banque, appuyez une nouvelle fois sur SINGLE. Chaque banque est composée de groupes de 10 patch. Pour sélectionner un autre patch, utilisez les touches de sélection de patch (Patch Select) 0 à 9 sur la droite de la console. Pour changer de groupe, utilisez les touches Patch Select 00 à 12. Une menu apparaîtra à l'écran, comme représenté ci-dessous.

Single Bank Menu

	A005 Driver
A001 Runner	A006 Reznator
A002 Gorgizmo	A007 Goom
A003 Dist Pulse	A008 Heaven
A004 Telmetal	A009 Creaturz

Cette affichage donne la liste des patch du groupe. Pour en sélectionner un, appuyez sur une des touches 0 à 9 correspondante au dernier chiffre du numéro de patch choisit. Le nouveau patch choisit peut alors être joué, et l'affichage sera celui qui est représenté au dessus de ce paragraphe.

REMARQUE: Dans la banque Single, le nombre de patch n'est pas fixe. C'est la quantité de mémoire allouée à ces patch qui est fixe. Si vos patch sont simples, vous pourrez en enregistrer un grand nombre. Il est donc possible que les emplacements ne soient pas tous disponibles.

Modifier des patch

Dans le mode Single Play, Les Macro Controls situés sur la gauche de l'instrument sont à disposition pour une édition instantanée. Ces contrôleurs sont décrits ci-dessous. Ils ajoutent et soustraient leur variation aux valeurs d'origine contenues dans le patch, et agissent sur toutes les sources.

Il y a aussi quatre contrôleurs utilisateur qui peuvent être programmés pour chaque patch. La fonction programmée est affichée sur la page d'écran principale (USR1 à USR4).

A001 Runner

USR1	Level	Pitch
USR2	LFO spd	Pitch
USR3	Vibrato	Pitch
USR4	Panpot	Pitch

ARP ♪ UP/DWN2

SW1	OctUp
SW2	OctDown
FSW1	Arpegio
FSW2	-------

HRM LO

Agit sur le niveau des harmoniques basses. Cela ne règle pas le niveau des notes graves, mais plutôt le niveau de grave dans toutes les notes.

HRM HI

Agit sur le niveau des harmoniques hautes. Cela ne règle pas le niveau des notes aiguës, mais plutôt le niveau d'aigu dans toutes les notes.

EVEN/ODD

Agit sur la balance entre les harmoniques paires et les harmoniques impaires. Une valeur positive amplifie les harmoniques paires et atténue les harmoniques impaires, une valeur négative atténue les harmoniques paires et amplifie les harmoniques impaires.

FF BIAS

Agit sur le décalage du filtre formant, ou la fréquence centrale.

FF SPEED

Agit sur la vitesse du LFO qui contrôle le filtre formant.

FF DEPTH

Agit sur la profondeur du LFO du filtre formant, ou sur le niveau de modulation.

CUTOFF

Agit sur la fréquence de coupure (cutoff frequency) du filtre. Augmentez ce paramètre pour rendre le son plus brillant.

RESONANCE

Agit sur la résonance du filtre.

VELOCITY

Agit sur la réponse à la vélocité. Utilisez ce réglage pour choisir la façon dont le patch répondra à votre vélocité de jeu.

ATTACK

Agit sur le temps d'attaque des enveloppes du DCA et du DCF. Diminuez le pour une attaque plus sèche, ou augmentez le pour une attaque plus douce.

DECAY

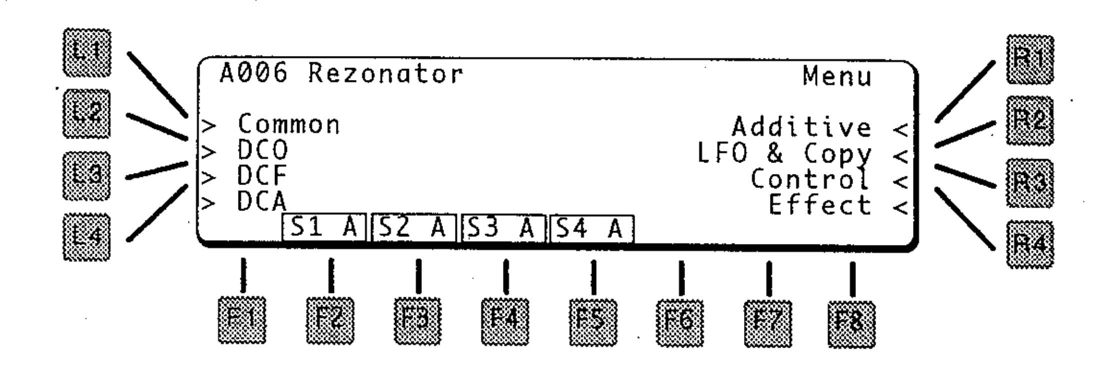
Agit sur le temps initial de decay des enveloppes du DCA et du DCF. Diminuez ce paramètre pour que le decay soit plus sec, ou augmentez le pour que le decay soit plus doux.

RELEASE

Agit sur le temps de release ou de decay final des enveloppes du DCA et du DCF. Augmentez ce paramètre pour que le son se prolonge plus longtemps après le relâchement des touches.

EDITER UN SINGLE

Pour afficher le menu d'édition, appuyez sur le bouton EDIT. Toutes les pages d'édition sont accessibles depuis cette page, ou en utilisant les boutons de sélection de patch sur la droite de l'afficheur. Lisez les inscriptions en dessous des boutons.



L1 Common
Passer à la section Common, voir page 25.

L2 DCO
Passer à la section DCO, voir page 30.

L3 DCF
Passer à la section DCF, voir page 32.

L4 DCA
Passer à la section DCA , voir page 35.

R1 Additive
Passer à la section ADD, voir page 37.

R2 LFO & Copy
Passer à la section LFO, voir page 51.

R3 Control
Passer à la section Control, voir page 53.

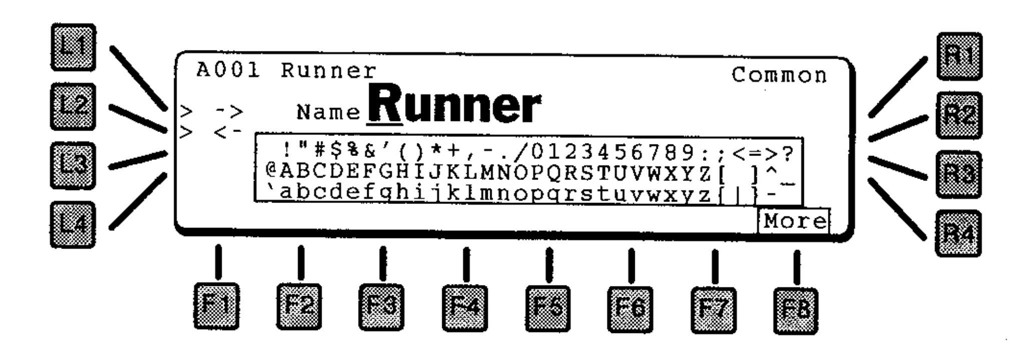
R4 Effect
Passer à la section Effect, voir page 61.

Remarque:
Dans toutes les pages du mode Single Edit, les touches F2 à F7 peuvent être utilisées pour couper ou allumer, les sources individuelles de son.

Sortir du mode Edit

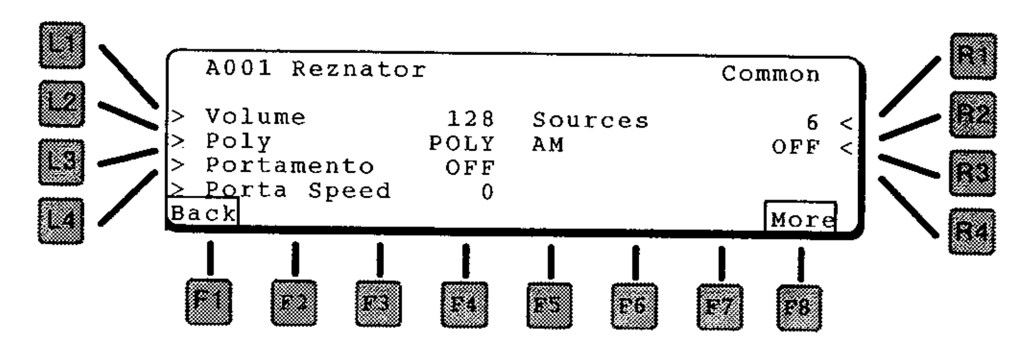
Appuyez sur le bouton EXIT pour retourner dans le mode Play. Suivant la page d'écran qui est affichée, il est possible que vous deviez appuyer plusieurs fois sur le bouton EXIT. Si vous avez effectué une quelconque modification dans le patch, un message d'alerte apparaît pour vous demander si vous voulez sauvegarder (Save). Appuyez sur WRITE pour sauvegarder, ou sur F8 (Quit) pour sortir sans sauvegarder. Pour continuer l'édition, appuyez sur EDIT.

La section Common est composée de plusieurs pages de paramètres de base, comme le nom du patch. Voir ci-dessous.



L1 et L2 permettent respectivement le déplacement avant ou arrière dans le nom. Utilisez la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 More
Passe à la page suivante des paramètres Common. Voir ci-dessous.



L1 Volume
Règle le volume général pour le programme.

L2 Poly
Règle le mode polyphonique pour le patch.

POLY MODE POLYPHONIQUE STANDARD

SOLO1 MODE MONOPHONIQUE. CHAQUE NOTE JOUÉE REDÉCLENCHE LES ENVELOPPES.

SOLO2 MODE MONOPHONIQUE. LES NOTES JOUÉES AVEC SUSTAIN NE REDÉCLENCHENT PAS LES ENVELOPPES.

R1 Sources
Choix du nombre de sources pour le patch. Les patch additif (banque A) peuvent avoir jusqu'à six sources. Le nombre de sources est fixé à 2 pour les autres banques. Souvenez vous que plus vous utilisez de sources dans un patch, moins vous pourrez jouer de notes simultanément.

R2 AM
Sélection des sources pour la modulation d'amplitude. Une source peut être configurée pour moduler une source adjacente (ex: 1>2).

F1 Back
Retour à la page précédente du mode Common, ci-dessus.

F8 More
Passe à la page des contrôleurs Macro et des interrupteurs assignables, ci-dessous.

MACRO CONTROLLER

Les deux pages suivantes gèrent les fonctions des quatre contrôleurs utilisateur assignables. Chaque contrôleur peut manipuler deux paramètres.

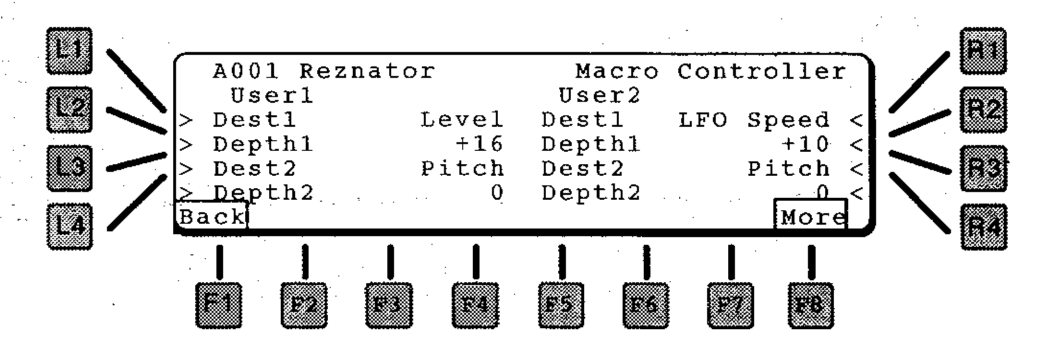
Les destination des contrôleurs sont les mêmes que celle proposées pour les autres contrôleurs. Voir la liste de la page 56.

L1 DEST1
Sélectionne une (ou deux) destination pour le contrôleur utilisateur 1.

L2 DEPTH1
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 1.

L3 DEST2
Sélectionne l'autre destination pour le contrôleur utilisateur 1.

L4 DEPTH2
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 2.



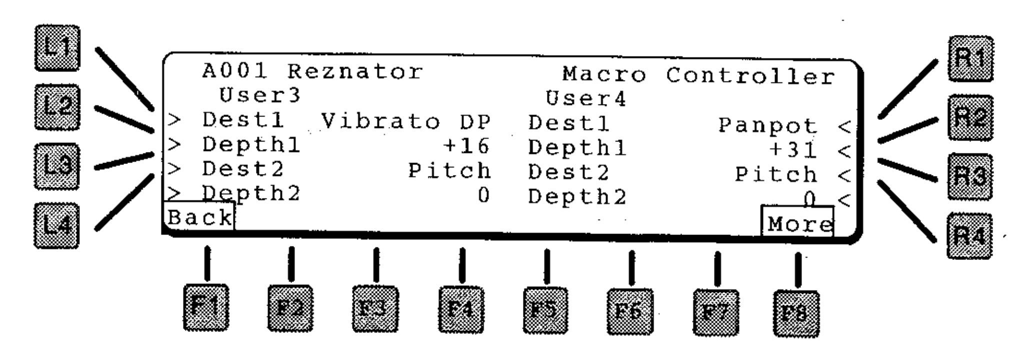
R1 DEST1
Sélectionne une (ou deux) destination pour le contrôleur utilisateur 2.

R2 DEPTH1
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 1.

R3 DEST2
Sélectionne l'autre destination pour le contrôleur utilisateur 2.

R4 DEPTH2
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 2.

F8 MORE
Passe aux contrôleurs utilisateur 3 et 4.



L1 DEST1
Sélectionne une (ou deux) destination pour le contrôleur utilisateur 3.

L2 DEPTH1
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 1.

L3 DEST2
Sélectionne l'autre destination pour le contrôleur utilisateur 3.

L4 DEPTH2
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 2.

R1 DEST1
Sélectionne une (ou deux) destination pour le contrôleur utilisateur 4.

R2 DEPTH1
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 1.

R3 DEST2
Sélectionne l'autre destination pour le contrôleur utilisateur 4.

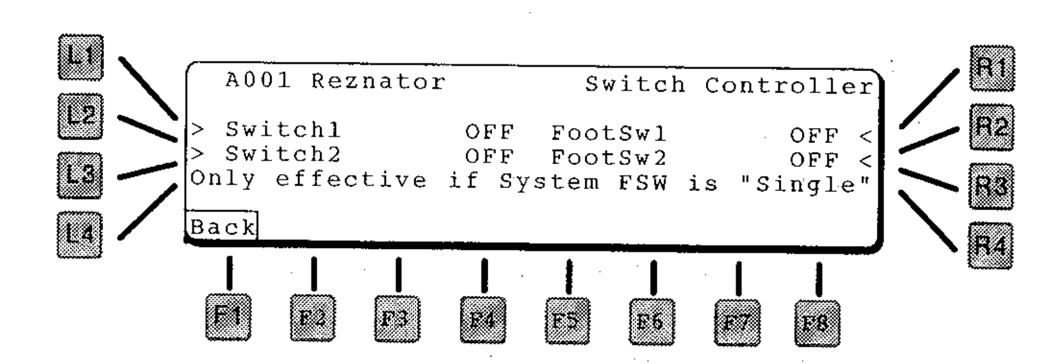
R4 DEPTH2
Règle le niveau d'influence du contrôle sur la destination 2.

F8 MORE
Passe à la page des interrupteurs programmables, ci-dessous.

SWITCH CONTROLLER

Cette page contient les réglages qui concernent les boutons programmables sous le lecteur de disquettes, et les pédales programmables dont les prises se situent à l'arrière du K5000S.

REMARQUE: Les réglages de cette page sont actifs seulement si les interrupteurs (Switch) sont réglés sur Single dans la page System. Voir page 107.



Les interrupteurs peuvent être affectés à une des fonctions suivantes:

OFF
L'interrupteur sera sans effet.

HARM MAX
Règle toutes les harmoniques au niveau maximum.

HARMBRIT
Règle toutes les harmoniques pour un son brillant.(harmoniques hautes plus fortes que les harmoniques basses).

HARMDARK
Règle toutes les harmoniques pour un son sourd (la première harmonique est réglée au maximum alors que les autres harmoniques sont atténuées successivement, avec un fort taux d'atténuation).

HARMSAW
Règle les harmoniques dans une configuration qui génère une onde en dent de scie (la première harmonique est réglée au maximum alors que les autres harmoniques sont atténuées successivement, avec un faible taux d'atténuation.).

SELECT LOUD
Passe à la sélection d'harmonique Loud, en ignorant les réglages actuels.

ADD OCT
Ajoute les harmoniques des " octaves " (celles qui sont accordées à une ou plusieurs octaves au dessus de la hauteur fondamentale: 2,4, 8, 16, 32) aux séries actuelles d'harmoniques.

ADD 5TH
Ajoute les harmoniques de " quinte " (celles qui sont accordées à la quinte au dessus de la fondamentale: 3, 6, 12, 24, 48) aux séries actuelles d'harmoniques.

ADD ODD
Ajoute les harmoniques impaires (3, 5, 7, etc.) aux séries actuelles d'harmoniques.

ADD EVEN
Ajoute les harmoniques paires (2, 4, 6, etc.) aux séries actuelles d'harmoniques.

HE#1
Commute rapidement l'enveloppe harmonique entre les harmoniques paires et les harmoniques impaires. Quoiqu'il en soit les trois premières harmoniques restent constamment.

HE#2
Règle l'enveloppe harmonique pour souligner l'attaque, et activer la rétroaction.

HE LOOP
Active le bouclage de l'enveloppe d'harmonique. Voir page 42.

FF MAX
Règle la fréquence du filtre Formant au maximum.

FF COMB1
Diminue la vitesse du LFO du filtre Formant.

FF HICUT
Abaisse la fréquence du filtre pour couper toutes les fréquences hautes.

FF COMB2
Augmente la vitesse du LFO du filtre Formant.

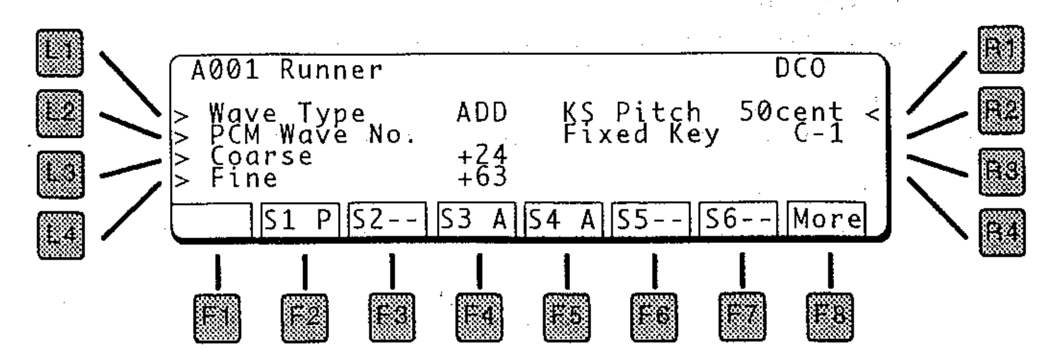
L1 SWITCH1
Sélectionne la fonction affectée au bouton 1 (switch 1).

L2 SWITCH2
Sélectionne la fonction affectée au bouton 2 (switch 2).

R1 FOOTSW1
Sélectionne la fonction affectée a la pédale 1 (footswitch 1).

R2 FOOTSW2
Sélectionne la fonction affectée a la pédale 2 (footswitch 2).

Si vous appuyez sur DCO dans le menu Single Edit, vous serez conduis à la page suivante, qui contient les paramètres du DCO.



L1 Wave Type
Sélection du type d'onde pour la source: ADD pour le synthétiseur additif, PCM pour les ondes échantillonnées.

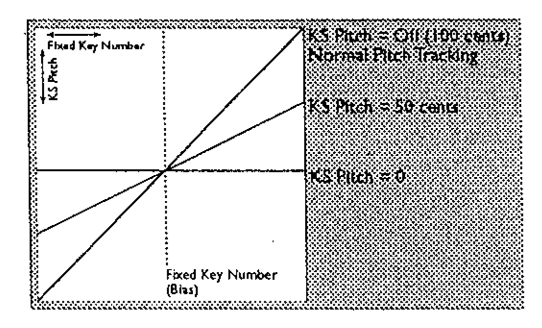
L2 PCM Wave Number
Sélection de l'onde PCM à utiliser. Voir la liste des ondes, page 127.

Remarque:
Ce réglage n'a pas d'effet si le type d'onde sélectionnée est ADD.

L3 Coarse
Réglage de la fréquence, par demi-tons. L'excursion maximale est de deux octaves vers le haut ou vers le bas.

L4 Fine
Réglage fin de la fréquence. Utilisez le pour désaccorder l'onde afin de créer un battement, ou pour donner de l'épaisseur.

R1 KS Pitch
Lorsque Fixed Key est utilisé (pas sur Off, voir ci-dessous), ce paramètre ajoute la valeur de la touche pour contrôler l'accord. Cela peut être utilisé pour jouer en quart de tons, ou pour ajouter du " stretch " à l'accord. Le point de référence est la valeur Fixed Key.



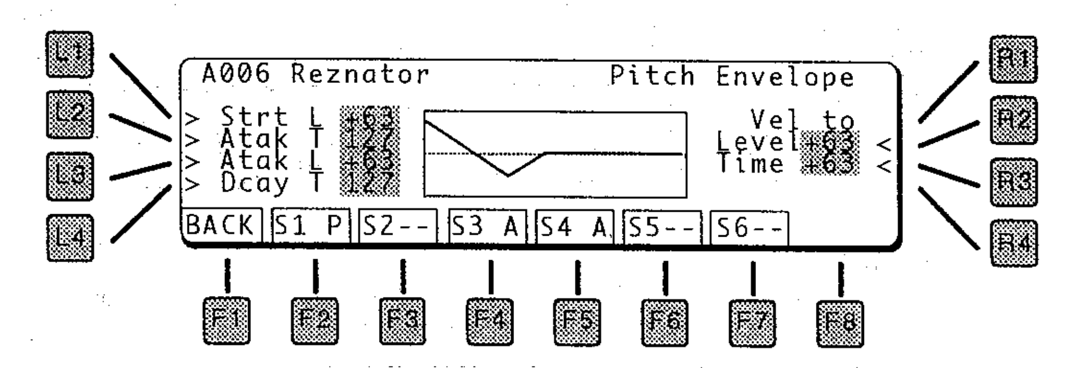
R2 Fixed Key
Règle la hauteur (accord) fixe de la source. La valeur est comprise entre A-1 et C7. Si ce réglage est positionné sur Off, la correspondance habituelle de note sera appliquée.

F8 More
Passe à la page DCO Pitch Envelope, ci-dessous.

ENVELOPPE D'ACCORD DU DCO (DCO PITCH ENVELOPE)

DCO Pitch Envelope modifie la hauteur du son dans le temps. Beaucoup d'instruments acoustiques subissent un petit changement de hauteur pendant l'attaque initiale (corde de guitare tirée et instruments à vent), qui peut être simulé en utilisant DCO Pitch Envelope.

En raison de son utilisation pendant la phase d'attaque du son, DCO Pitch Envelope possède seulement les fonctions d'attaque et de déclin (decay). Il n'y a pas de sustain.



L1 Strt L (Niveau de départ)
Réglage du niveau de départ pour l'enveloppe.

L2 Atak T (Temps d'attaque)
Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau de départ au niveau d'attaque dans ce laps de temps.

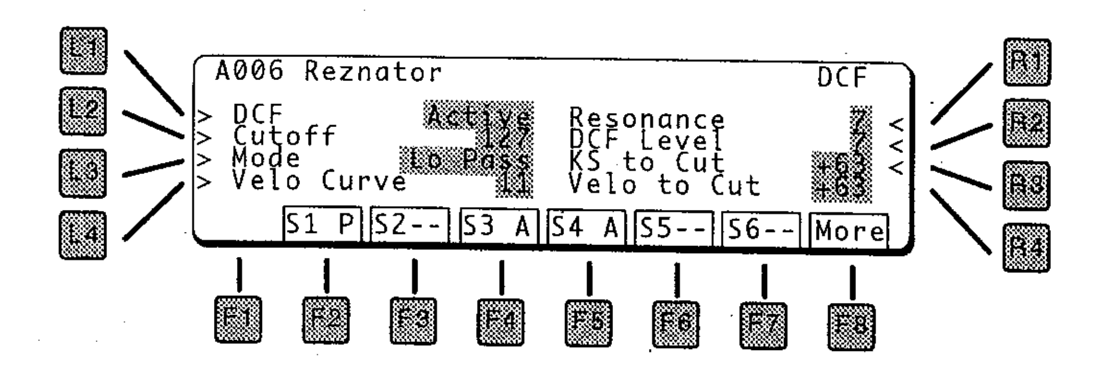
L3 Atak L (Niveau d'attaque)
Règle le niveau après l'attaque initiale.

L4 Decy T (Temps de déclin)
Après qu'elle ait atteint le niveau d'attaque, l'enveloppe retournera à zéro dans ce laps de temps.

R1 Level (Vélocité à niveau)
Réglage de l'influence de la vélocité de note sur la quantité de Pitch Envelope.

R2 Time (Vélocité à temps)
Réglage de l'influence de la vélocité de note sur le temps total de Pitch Envelope.

Si vous appuyez sur DCF dans le menu Single, vous serez conduit à la page d'écran suivante qui contient les paramètres du DCF.



L1 DCF
Ce réglage active le DCF. Si il est positionné sur Active, le son est dirigé à travers le DCF. Si il est positionné sur Bypass, le son ne passera pas par le DCF.

L2 Cutoff
Réglage de la fréquence de coupure de base du filtre.

L3 Mode
Réglage du type de filtre. Les choix possibles sont:

Lo Pass Filtre passe-bas. Supprime les fréquences hautes (laisse passer les fréquences basses)
Hi Pass Filtre passe-haut. Supprime les fréquences basses (laisse passer les fréquences hautes)

L4 Velo Curve
Sélection d'une courbe de réponse à la vélocité. Façon dont la coupure du filtre sera affectée par la vélocité de note.

R1 Resonance
Réglage de l'importance de la résonance du filtre. Plus le réglage sera élevé, plus le son sera nasillard.

R2 DCF Level
Réglage du niveau d'entrée du filtre.

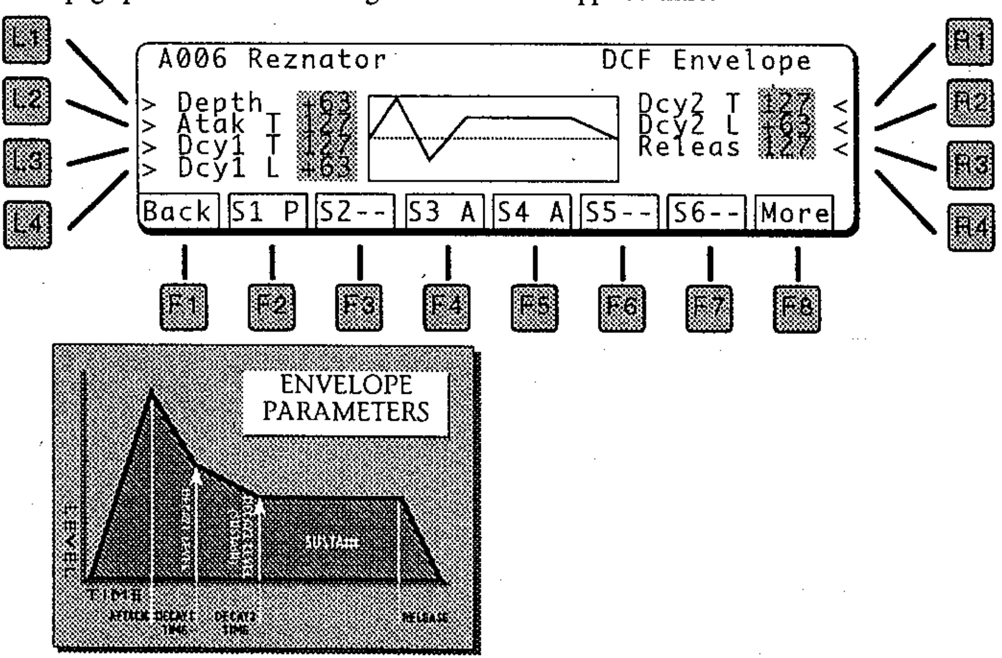
R3 KS to CUT
Niveau d'influence de l'échelle des notes (Key Scale) sur la fréquence de coupure du filtre.

R4 Velocity to Cut
Niveau d'influence de la vélocité sur la fréquence de coupure du filtre.

F8 More
Passe à la page DCF Envelope, ci-dessous.

ENVELOPPE DU DCF/FILTRE (DCF/FILTER ENVELOPE)

Cette page permet de contrôler le générateur d'enveloppe du filtre.



L1 Depth
Profondeur de la totalité de l'enveloppe.

L2 Atak T (Temps d'attaque)
Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau zéro au niveau maximum dans ce laps de temps. Un temps d'attaque court donnera un front abrupte au départ du son, comme pour un son de piano. Un temps d'attaque long donnera un effet plus legato.

L3 Dcy1 T (Temps de déclin)
Après qu'elle ait atteint son maximum, l'enveloppe rejoindra le niveau de déclin (decay) dans ce laps de temps.

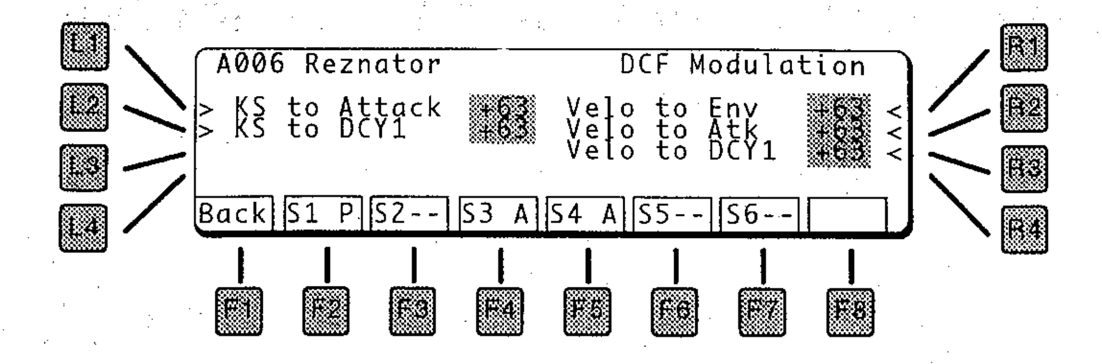
L4 Dcy1 L (Niveau de Decay1)
Après qu'elle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra ce niveau.

R1 Dcy2 T (Temps de Decay2)
Après quelle ait atteint le niveau de decay1, l'enveloppe rejoindra le niveau de decay2 dans ce laps de temps.

R2 Dcy2 L (Niveau de Decay2)
Le niveau du sustain. Si une note est maintenue après l'Attaque, le Decay1, et le Decay2, elle sera prolongée avec ce niveau.

R3 Rels T (Temps de Release)
Lorsqu'une note est relâchée, l'enveloppe retournera à zéro dans ce laps de temps.

F8 More
Passe à la page suivante des paramètres qui modulent l'enveloppe.



L1 KS to Attack
Contrôle du temps d'attaque par l'échelle des notes (Key Scale).

L2 KS to Dcy1
Contrôle du temps de Decay1 par l'échelle des notes.

R1 Velo to Env
Contrôle de la totalité de l'enveloppe par la vélocité. Plus la vélocité sera importante, plus le filtre s'ouvrira.

R2 Velo to Atk
Contrôle du temps d'attaque par la vélocité.

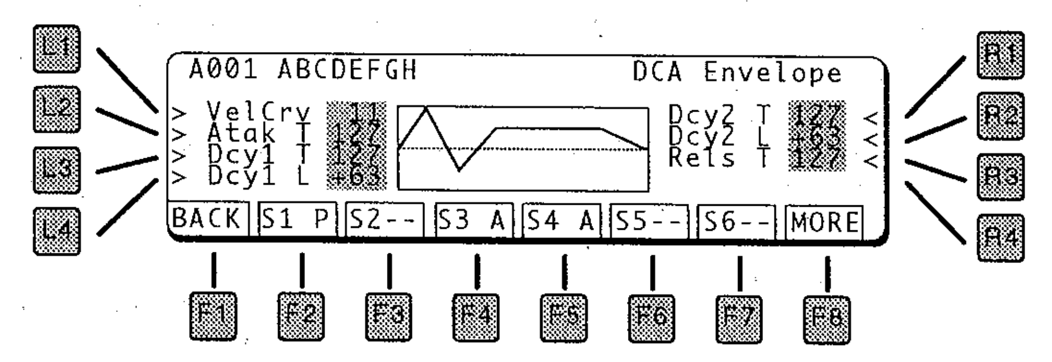
R3 Velo to Dcy1
Contrôle du temps de Decay1 par la vélocité.



DCA

L'amplificateur piloté numériquement (DCA) règle le volume du son. Il est piloté par une enveloppe qui façonne les caractéristiques transitoires de la globalité du son.

La page d'écran de l'enveloppe du DCA donne une représentation visuelle de l'enveloppe.



L1 Velocity Curve
Choix d'une courbe de réponse à la vélocité. Façon dont dépendra la réponse du DCA, de la vélocité de note.

L2 Attack Time
Lorsqu'une note est jouée (note on), l'enveloppe passera du niveau zéro au niveau maximum dans ce laps de temps. Un temps d'attaque court donnera un front abrupte au départ du son (son de piano par ex.). Un long temps d'attaque donnera un effet plus legato.

L3 Decay1 Time
Après qu'elle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra le niveau de decay1 dans ce laps de temps.

L4 Decay1 Level
Après quelle ait atteint le maximum, l'enveloppe rejoindra ce niveau.

R1 Decay2 Time
Après qu'elle ait atteint le niveau de decay1, l'enveloppe rejoindra le niveau de decay2 dans ce laps de temps.

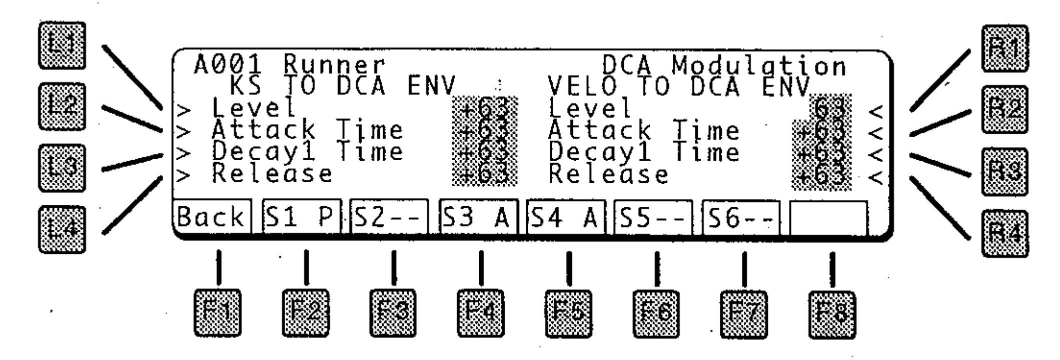
R2 Decay2 Level
Le niveau du sustain. Si une note est maintenue après l'Attaque, le Decay1, et le Decay2, elle sera prolongée avec ce niveau.

R3 Release Time
Lorsqu'une note est relâchée, l'enveloppe rejoindra le niveau zéro dans ce laps de temps.

F8 More
Passe à la page de modulation du DCA, ci-dessous.

MODULATION DU DCA

Cette page vous donne la possibilité de modifier l'enveloppe du DCA par l'échelle de note (suivant la note jouée), ou par la vélocité (la vitesse d'enfoncement d'une note). L'utilisation parcimonieuse de ces paramètres peut donner de la vie et de l'expression à n'importe quel son.



Modulation par l'échelle de note (Key Scale):

L1 Envelope Level
Contrôle de la quantité maximale de l'enveloppe, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura une enveloppe plus dynamique, et une note basse aura une enveloppe moins dynamique.

L2 Attack Time
Contrôle du temps d'attaque, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura un temps d'attaque plus long, et une note basse aura un temps d'attaque plus court.

Dans la réalité, les instruments graves (sax baryton, par exemple) ont un temps d'attaque plus long que les instruments aigus (sax alto). Une valeur négative de ce paramètre simulera ceci.

L3 Decay1 Time
Contrôle du temps de decay1, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura un temps de decay plus long, et une note basse aura un temps de decay plus court.

L4 Release Time
Contrôle du temps de release, par l'échelle de note. Avec une valeur positive, une note haute aura un temps de release plus long, et une note basse aura un temps de release plus court.

Modulation par la vélocité:

R1 Envelope Level
Contrôle de la quantité maximale de l'enveloppe, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura une enveloppe plus dynamique et une note jouée avec moins de vélocité aura moins de dynamique.

R2 Attack Time
Contrôle du temps d'attaque, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura un temps d'attaque plus long, et une note jouée avec moins de vélocité aura un temps d'attaque plus court.
Dans la réalité, les notes jouées avec une faible vélocité ont souvent une attaque plus longue que les notes jouées avec une plus vélocité importante. Pour simuler cela, utilisez une valeur négative pour ce paramètre.

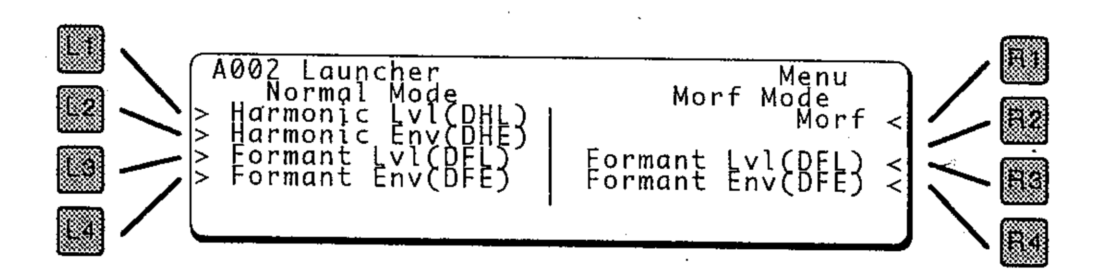
R3 Decay1 Time
Contrôle du temps de decay1, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura un temps de decay plus long, et une note jouée avec moins de vélocité aura un temps de decay plus court.

R4 Release Time
Contrôle du temps de release, par la vélocité. Avec une valeur positive, une note jouée plus rapidement aura un temps de release plus long, et une note jouée avec une faible vélocité aura un temps de release plus court.

ADDITIVE

Cette section présente les paramètres d'édition pour le synthétiseur harmonique ADD Kawai.

La première page d'écran ADD propose sept sous-menus pour vous déplacer.



L1 Harmonic Level
Aller à la page DHL, où le niveau de chaque harmonique peut être réglé individuellement.

L2 Harmonic Envelope
Aller à la page DHE, où l'enveloppe des harmonique peut être définie.

L3 Formant Level
Aller à la page DFL, où peut être réglé le filtre Formant.

L4 Formant Envelope
Aller à la page DFE, où l'enveloppe du filtre Formant peut être définie.

R1 Morf
Aller à la page Morfing, qui est un assistant à la programmation harmonique.

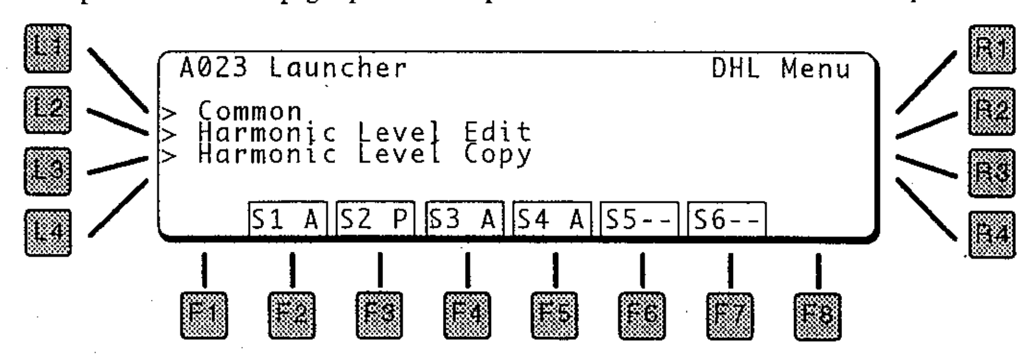
Normal vs Morf

Il y a deux modes de programmation: Normal et Morf. Chaque source additive utilise l'un ou l'autre. La différence principale est la manière dont sont utilisées les enveloppe des harmoniques. Pour cette raison, si vous passez en mode Morf, les paramètres DHE sont remplacés par des nouveaux réglages Morf. Les autres sections ne sont pas affectées.

R3 Formant Level
Aller à la page DFL, où le filtre Formant peut être réglé.

R4 Formant Envelope
Aller à la page DFE, où l'enveloppe du filtre Formant peut être définie.

La sélection d'Harmonic Level dans la page précédente vous conduit à la page DHL Menu , où vous pouvez choisir les pages pour la manipulation directe du niveau des harmoniques.



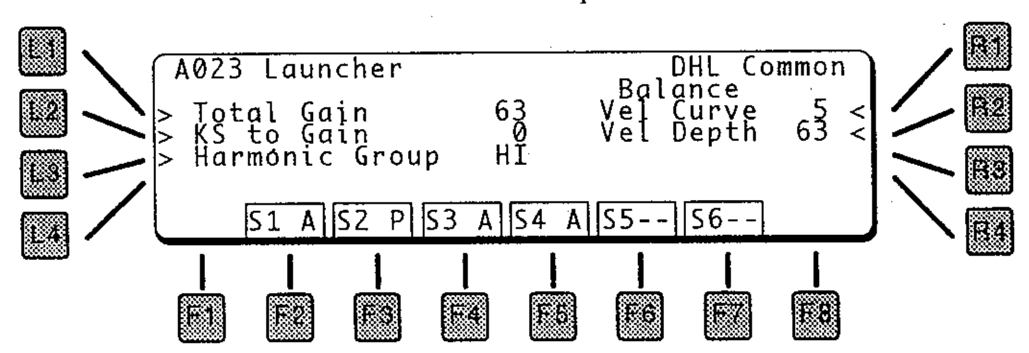
L1 Common
Paramètres d'édition communs à toutes les harmoniques.

L2 Harmonic Level Edit
Conduit à une page de visualisation des harmoniques, ou les harmoniques peuvent être réglées individuellement.

L3 Harmonic Level Copy
Pour copier le réglage des harmonique d'un patch vers un autre.

Common

Paramètres d'édition communs à toutes les harmoniques.



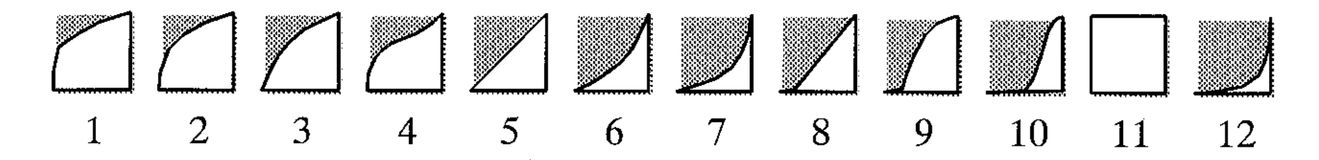
L1 Total Gain
C'est le niveau général de ce groupe d'harmoniques.

L2 KS to Gain
Niveau d'influence de l'échelle de note sur le gain du groupe d'harmoniques. Avec une valeur positive, les notes hautes auront un gain plus élevé que les notes basses.

L3 Harmonic Group
Dans le K5000S, Chaque source peut utiliser une banque de 64 harmoniques. Ce paramètre permet de définir si ce sont les 64 premières harmoniques (1 à 64, en commençant par la fondamentale), ou les 64 suivantes (65 à 128) qui seront utilisées.

Le groupe d'harmoniques hautes (Hi harmonics) génère un son semblable à celui d'un instrument de percussion métallique.

R1 Velocity Curve
12 courbes de vélocité sont disponibles pour contrôler la balance entre le jeu doux et le jeu fort. Cette courbe est utilisée pour toutes les sections du patch. La Courbe #5 (ci-dessous) correspond à une corrélation exact de 1:1. Les autres courbes influencent la réponse de différentes manières.

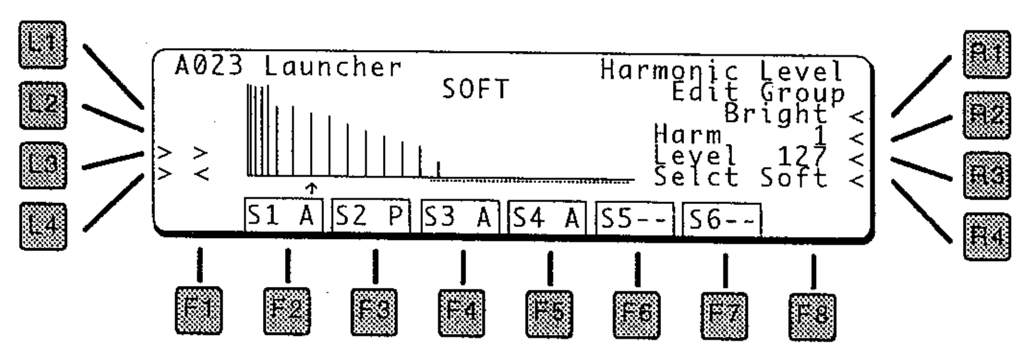


Remarque: Le graphique 11 indique que le niveau est maximum, quelque soit la vélocité.

R2 Velocity Depth
Réglage du passage de vélocité entre les groupes d'harmoniques douces et d'harmoniques faibles.

Harmonic Level Edit

Conduit à une page d'affichage de visualisation des harmoniques, où les harmoniques peuvent être réglées individuellement.



L3 Next Harmonic
L4 Previous Harmonic
Ces boutons sélectionnent une harmonique individuellement. La petite flèche dessous les harmoniques indique l'harmonique sélectionnée, dont le numéro et la valeur sont inscrits dans la partie droite de l'écran (R2 et R3).

R1 Edit Group
Comme l'édition " une par une " des harmoniques peut devenir longue et répétitive, les fonctions Edit Group vous permettent de sélectionner plusieurs harmoniques, que vous modifierez en tant que groupe.

Harmonic Groups

Les harmoniques peuvent être groupées dans les catégories suivantes. Les points sous les barres des harmoniques indiquent celles qui sont sélectionnées.

Bright
Les 32 harmoniques les plus hautes.

Dark
Les 32 harmoniques les plus basses.

Odd
Les harmoniques de rang impair.

Even
Les harmoniques de rang pair.

Oct
Chaque harmonique accordée à l'octave de la fondamentale: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 (lorsque lo est sélectionné) / 128 (lorsque hi est sélectionné).

5th
Chaque harmonique accordée à la quinte au dessus de la fondamentale: 3, 6, 12, 24, 48 (lorsque lo est sélectionné / 96 (lorsque hi est sélectionné).

All
Les 64 harmoniques.

Each
Seulement les harmoniques sélectionnées. Celles qui sont pointées par la flèche sous l'affichage de l'harmonique.

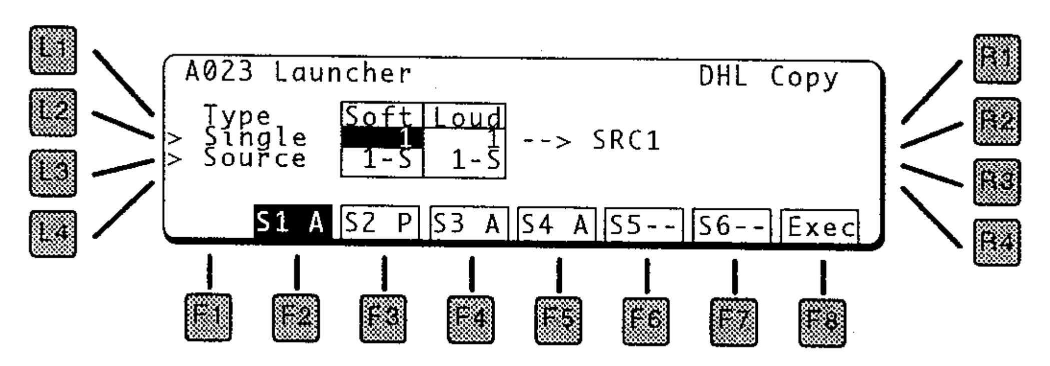
R2 Harmonic Number
Utilisez la molette Value pour choisir l'harmonique à afficher. La petite flèche, sous les représentations des harmoniques, indique l'harmonique qui est sélectionnée.

R3 Level
Règle le niveau de l'harmonique ou des harmoniques sélectionnées.

R4 Select
Sélectionne un groupe d'harmoniques à éditer (soft ou loud). On peut faire un fondu-enchaîné par vélocité entre ces deux réglages.

Harmonic Level Copy

Depuis cette page d'écran, vous pouvez copier un réglage d'harmoniques d'un patch vers un autre. Comme il y a beaucoup de paramètres dans une série d'harmoniques, cela permet de créer et de modifier des patch plus rapidement.



L2 Single
Sélectionner le patch d'origine de la copie. Appuyez sur L2 pour choisir entre Soft et Loud.

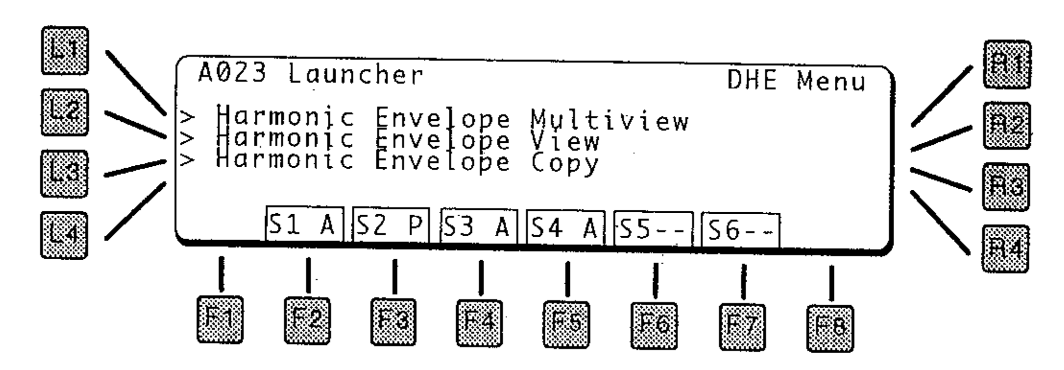
L3 Source
Choisissez la source à copier, à l'intérieur du patch d'origine de la copie (1à6). Pour choisir entre Soft et Loud, appuyez sur L3.

*** = no copy. Cela signifie que cet ensemble (soft ou loud) ne sera pas copié.

F2~F7 Destination
Appuyez sur les boutons F2~F7 pour indiquer dans quelle source (du patch en cours) sera faite la copie.

F8 Execute
Appuyez pour faire la copie.

Cette page d'écran donne le menu des fonctions concernant les enveloppes des harmoniques.



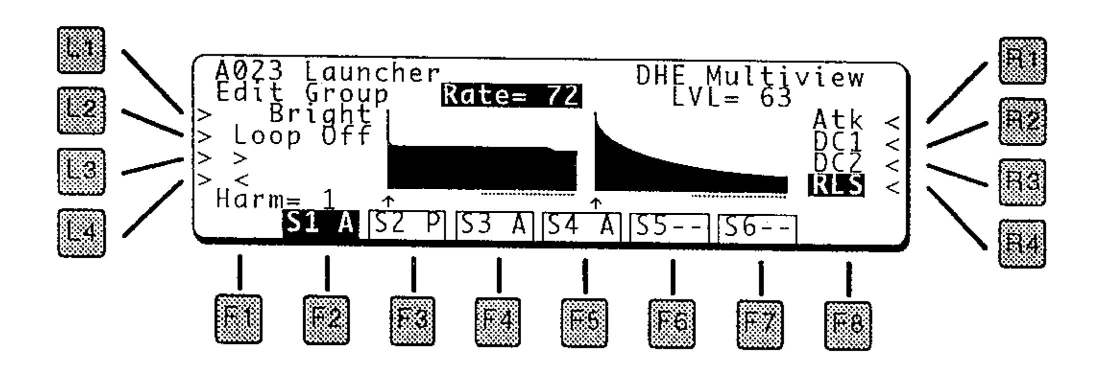
L1 Harmonics Envelope Multiview
Affichage simultané des paramètres individuels pour les enveloppes des 64 harmoniques.

L2 Harmonics Envelope View
Affichage de tous les paramètres de l'enveloppe d'une seule harmonique.

L3 Harmonics Envelope Copy
Copie des enveloppes harmonique issue d'un patch Single, vers la patch en cours d'édition.

Harmonic Envelope Multiview

La page d'écran Harmonic Envelope Multiview, montre des segments individuels de l'enveloppe harmonique, pour toutes les harmoniques, morceau par morceau. Le pourcentage est indiqué sur la gauche, et le niveau sur la droite. Les harmoniques sélectionnées pour l'édition, sont indiquées par les points et par les flèches sous les graphiques. Comparez cette page d'écran avec la page Harmonic Envelope View (décrite à la page 43), qui montre tous les segments d'une seule enveloppe.



L1 Edit Group
Comme l'édition " une par une " des harmoniques peut devenir longue et répétitive, les fonctions Edit Group vous permettent de sélectionner plusieurs harmoniques que vous modifierez en tant que groupe.

Harmonic Groups

Les harmoniques peuvent être groupées dans les catégories suivantes. Les points sous les barres des harmoniques, indiquent celles qui sont sélectionnées.

Bright
Les 32 harmoniques les plus hautes.

Dark
Les 32 harmoniques les plus basses.

Odd
Les harmoniques de rang impair.

Even
Les harmoniques de rang pair.

Oct
Chaque harmonique accordée à l'octave de la fondamentale: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 (lorsque lo est sélectionné) / 128 (lorsque hi est sélectionné).

5th
Chaque harmonique accordée à la quinte au dessus de la fondamentale: 3, 6, 12, 24, 48 (lorsque lo est sélectionné / 96 (lorsque hi est sélectionné).

All
Les 64 harmoniques.

Each
Seulement les harmoniques sélectionnées. Celles qui sont pointées par la flèche sous l'affichage de l'harmonique.

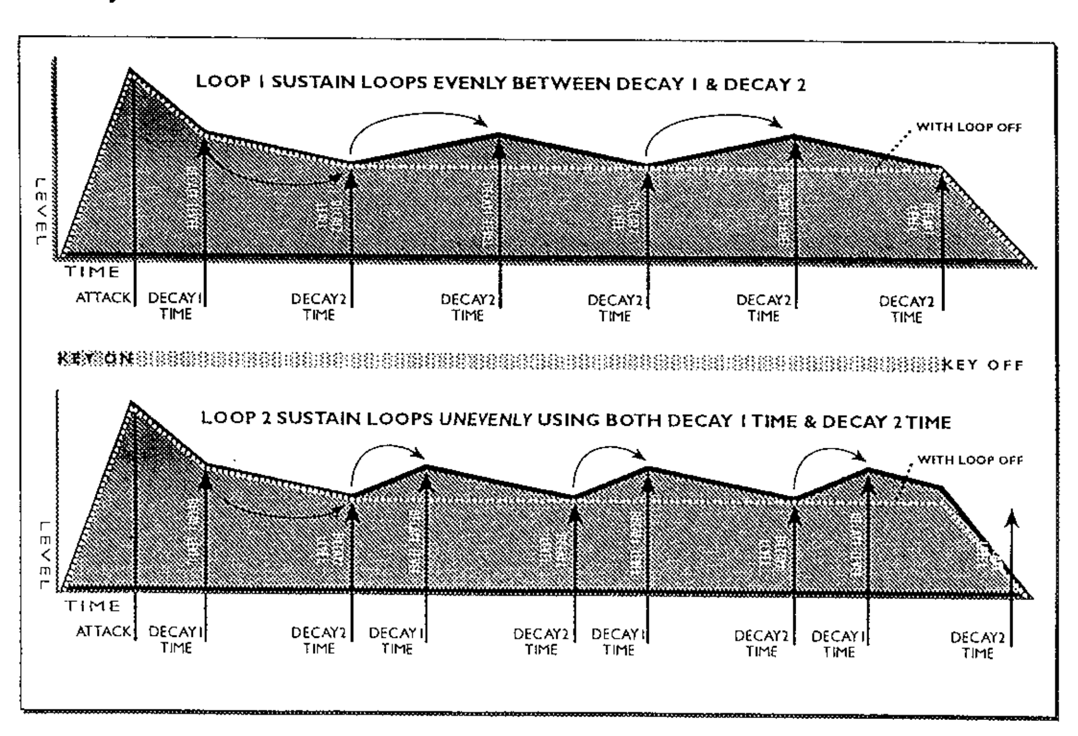
L2 Loop

Pour mettre en valeur le mouvement dans le son, les enveloppes des harmoniques peuvent boucler de plusieurs façons pendant le sustain du son.

OFF
Pas de boucle. Les envelopes vont au niveau de Decay 2 et se prolongent ici, de même manière que les enveloppes pour le DCF et le DCA.

LP1
Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, avec la pente du Decay 2.

LP2
Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, mais en utilisant la pente de Decay 1 et celle de Decay



L3 Next Harmonic
L4 Previous Harmonic
Ces boutons permettent de sélectionner une harmonique individuelle. La petite flèche, sous les harmoniques, indique l'harmonique qui est sélectionnée.

R1 Attack (Rate & Level)
Appuyez sur R1 pour commuter entre Attack Rate et Attack Level. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

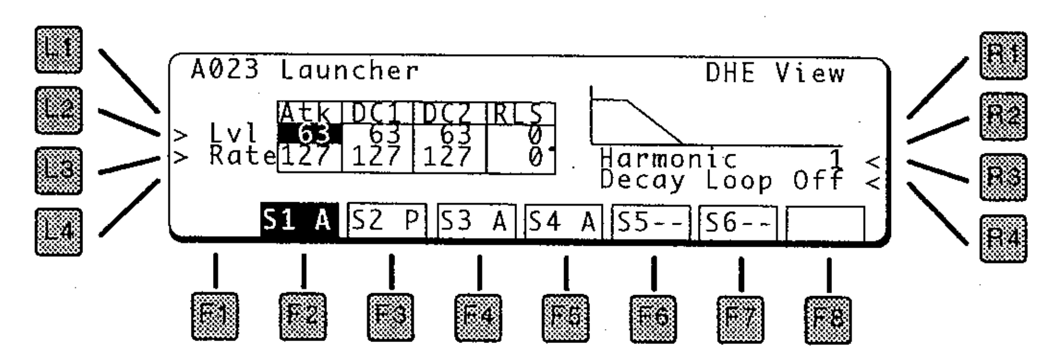
R2 Decay 1 (Rate & Level)
Appuyez sur R2 pour commuter entre Decay 1 Rate et Level. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

R3 Decay 2 (Rate & Level)
Appuyez sur R3 pour commuter entre Decay 2 Rate et Level. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

R4 Release (Rate & Level)
Appuyez sur R4 pour commuter entre Release Rate et Level. Utilisez la molette pour modifier le réglage.

Harmonic Envelope View

Cet affichage montre tous les paramètres de l'enveloppe d'une seule harmonique sur une page d'écran. C'est une autre possibilité de visualiser les enveloppes des harmoniques.



L2 Level
Appuyez sur L2 pour faire apparaître cycliquement les réglages de niveau de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

L3 Rate
Appuyez sur L3 pour faire apparaître cycliquement les réglages de la pente de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

R3 Harmonic
Choix de l'harmonique à modifier. Chacune des 64 harmoniques possède sa propre enveloppe.

R4 Decay Loop
Pour mettre en valeur le mouvement dans le son, les enveloppes des harmoniques peuvent boucler de plusieurs façons pendant le sustain du son.

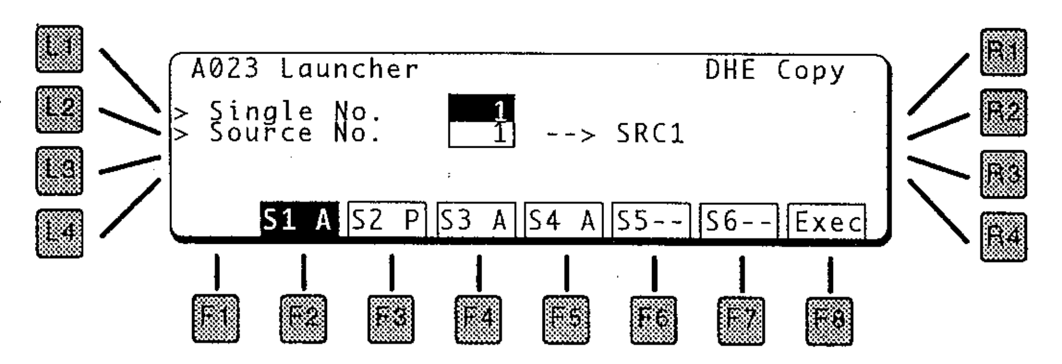
OFF
Pas de boucle. Les enveloppes vont au niveau de Decay 2 et se prolongent ici, de même manière que les enveloppes pour le DCF et le DCA.

LP1
Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, avec la pente du Decay 2.

LP2
Bouclage entre le niveau Decay 1 Level et le niveau Decay 2, mais en utilisants la pente de Decay 1 et celle de Decay 2.

Harmonic Envelope Copy

Depuis cette page d'écran, vous pouvez copier des ensembles de réglages des enveloppes des harmoniques d'un patch, dans la patch en cours. Comme les paramètres d'une enveloppe d'harmonique sont nombreux, cela permet de créer et de modifier des patch dans un temps minimum.



L1 Single Number
Choix du patch, d'où sera issue la copie de l'enveloppe d'harmonique.

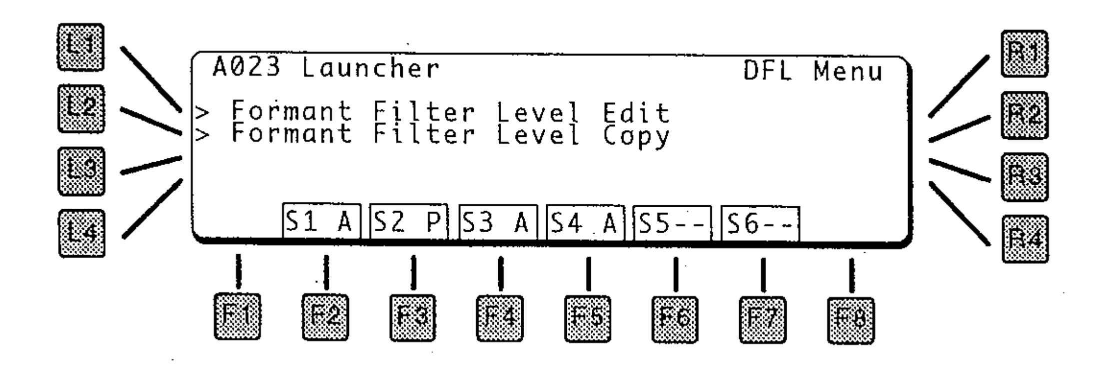
L2 Source Number
Numéro de la source du patch Single ci-dessus, d'où sera issue la copie.

F2 à F7 Destination Source
Appuyez sur la touche fonction de la Source où devra être copiée l'enveloppe. L'afficheur indique la destination comme suit. —> SRC#.

F8 Execute
Appuyez pour faire la copi

NIVEAU DU FILTRE FORMANT/DFL (FORMANT FILTER LEVEL/DFL)

Le filtre Formant du K5000S est un équaliseur graphique 128 bandes, qui peut être utilisé pour créer des effets additifs supplémentaires.



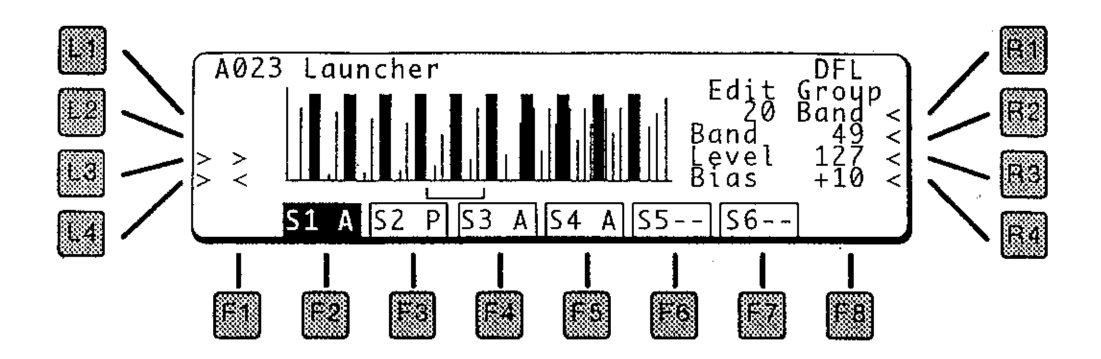
Le graphique ci-dessous indique la hauteur et la fréquence de chaque bande d'équalisation. Le réglage Bias control peut être utilisé pour déplacer la plage entière vers le haut ou vers le bas.

CENTER FREQUENCY OF 128 BAND FORMANT FILTER (BIAS=0)

Band 70=440Hz.
If the BIAS is set to +12, Band 70=220Hz.
If the BIAS is set to -12, Band 70=880Hz.
The Formant Filter Envelope value works the same as the BIAS.
If the Formant Filter Env. is set to a minus value, the filter moves to the right.

Band	Freq.-Hz.	Key	Band	Freq.-Hz.	Key	Band	Freq.-Hz.	Key	Band	Freq.-Hz.	Key
1	8	C	33	52	G#	65	330	E	97	2093	C
2	9	C#	34	55	A	66	349	F	98	2217	C#
3	9	D	35	58	A#	67	370	F#	99	2349	D
4	10	D#	36	62	B	68	392	G	100	2489	D#
5	10	E	37	65	C	69	415	G#	101	2637	E
6	11	F	38	69	C#	**70**	**440**	**A**	102	2794	F
7	12	F#	39	73	D	71	466	A#	103	2960	F#
8	12	G	40	78	D#	72	494	B	104	3136	G
9	13	G#	41	82	E	73	523	C	105	3322	G#
10	14	A	42	87	F	74	554	C#	106	3520	A
11	15	A#	43	92	F#	75	587	D	107	3729	A#
12	15	B	44	98	G	76	622	D#	108	3951	B
13	16	C	45	104	G#	77	659	E	109	4186	C
14	17	C#	46	110	A	78	698	F	110	4435	C#
15	18	D	47	117	A#	79	740	F#	111	4699	D
16	19	D#	48	123	B	80	784	G	112	4978	D#
17	21	E	49	131	C	81	831	G#	113	5274	E
18	22	F	50	139	C#	82	880	A	114	5588	F
19	23	F#	51	147	D	83	932	A#	115	5920	F#
20	24	G	52	156	D#	84	988	B	116	6272	G
21	26	G#	53	165	E	85	1047	C	117	6645	G#
22	28	A	54	175	F	86	1109	C#	118	7040	A
23	29	A#	55	185	F#	87	1175	D	119	7459	A#
24	31	B	56	196	G	88	1245	D#	120	7902	B
25	33	C	57	208	G#	89	1319	E	121	8372	C
26	35	C#	58	220	A	90	1397	F	122	8870	C#
27	37	D	59	233	A#	91	1480	F#	123	9397	D
28	39	D#	60	247	B	92	1568	G	124	9956	D#
29	41	E	61	262	C	93	1661	G#	125	10548	E
30	44	F	62	277	C#	94	1760	A	126	11175	F
31	46	F#	63	294	D	95	1865	A#	127	11840	F#
32	49	G	64	311	D#	96	1976	B	128	12544	G

L1 Formant Filter Level Edit



L3 Next
L4 Previous
Ces boutons sélectionnent le groupe suivant ou précédent.

R1 Edit Group
Les bandes du filtre peuvent être groupées dans les catégories suivantes. Le crochet sous les barres indiquent quelles sont les bandes du filtre qui sont sélectionnées. L'étendue peut être réglée avec le paramètre Band, et le volume de la bande choisie peut être ajusté avec le paramètre Level.

Graphic EQ
Un équaliseur graphique huit bandes, qui crée le modèle d'équalisation elliptique typique dans chaque bande.

20 Band
Travaille simultanément sur 20 des 128 bandes du filtre Formant.

15 Band
Travaille simultanément sur 15 des 128 bandes du filtre Formant.

10 Band
Travaille simultanément sur 10 des 128 bandes du filtre Formant.

5 Band
Travaille simultanément sur 5 des 128 bandes du filtre Formant.

All
Toutes les bandes (128).

Each
Seulement les bandes de fréquence sélectionnées, repérées par la flèche sous l'affichage.

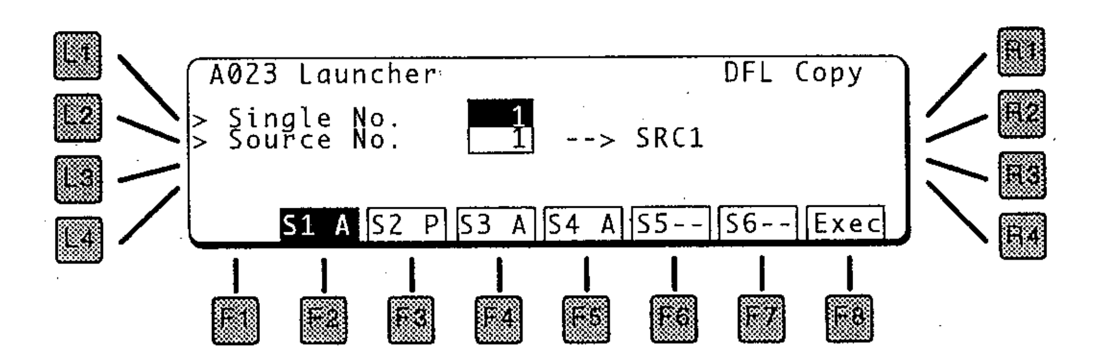
R2 Band
L'étendue de la bande du filtre peut être peut être définie en utilisant le réglage Band. Le crochet indique la zone sélectionnée.

R3 Level
Réglage du niveau de la bande sélectionnée.

R4 Bias
Les fréquences de la totalité du filtre Formant peuvent être déplacées vers le haut ou vers le bas en utilisant le réglage Bias.

L2 Formant Filter Level Copy

Cette fonction copie les réglages du filtre Formant issus d'un patch Single de la mémoire, dans le patch Single en cours.



L1 Single Number
Choix du patch d'où seront issus les réglages de niveau du filtre Formant, à copier.

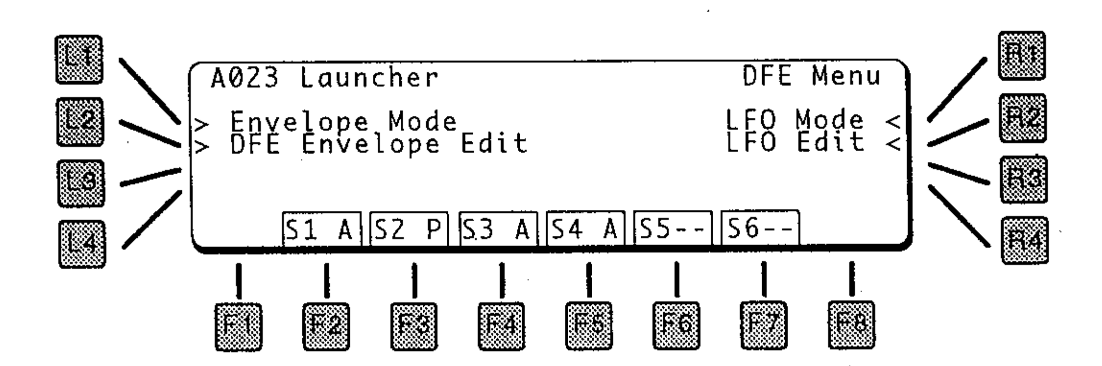
L2 Source Number
Choix de la source du patch Single ci-dessus, d'où sera issue la copie.

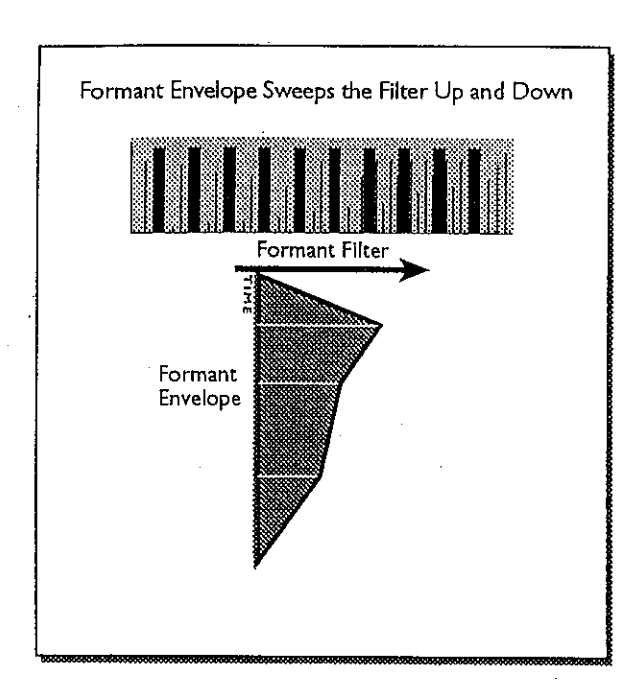
F2 à F7 Destination Source
Appuyez sur la touche fonction de la Source, où devront être copiés les réglages du filtre. L'afficheur indique la destination comme suit. —> SRC#.

F8 Execute
Appuyez ici, pour faire la copie.

ENVELOPPE FORMANT/DFE (FORMANT ENVELOPE/DFE)

Le filtre Formant peut être modulé en utilisant un générateur d'enveloppe ou LFO, sélectionné depuis cette page d'écran.

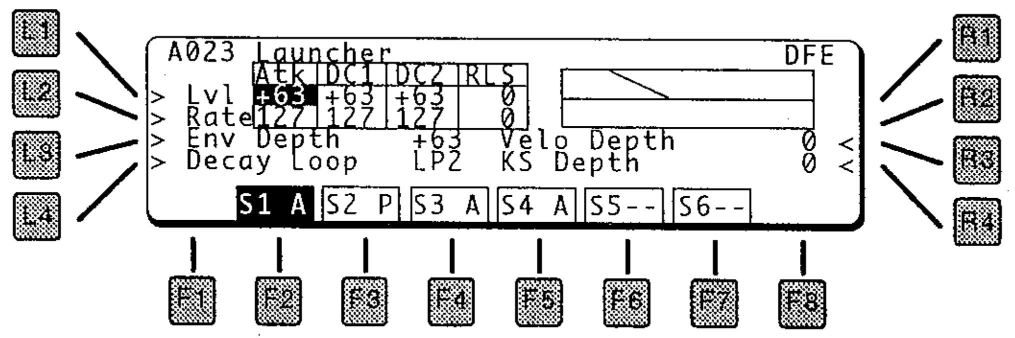




L2 DFE Envelope Edit

Cette page contient les paramètres de l'enveloppe du filtre Formant. Il y a une enveloppe par source.

Le diagramme de l'enveloppe montre le résultat visuel des réglages de l'enveloppe.



L1 Level

Appuyez sur L1 pour faire apparaître cycliquement les réglages de niveau de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

L2 Rate

Appuyez sur L2 pour faire apparaître cycliquement les réglages de la pente de l'Attaque, du Decay 1, du Decay 2, et du Release. Utilisez la molette Value pour modifier le réglage.

L3 Env Depth

C'est le contrôle général de la profondeur de l'enveloppe. Il détermine le niveau d'influence de l'enveloppe sur le filtre.

L4 Decay Loop

Pour mettre en valeur le mouvement dans le son, les enveloppes des harmoniques peuvent boucler de plusieurs façons pendant le sustain du son. Voir le diagramme de la page 43.

OFF

Pas de boucle. Les enveloppes vont au niveau de Decay 2 et se prolongent ici, de même manière que les enveloppes pour le DCF et le DCA.

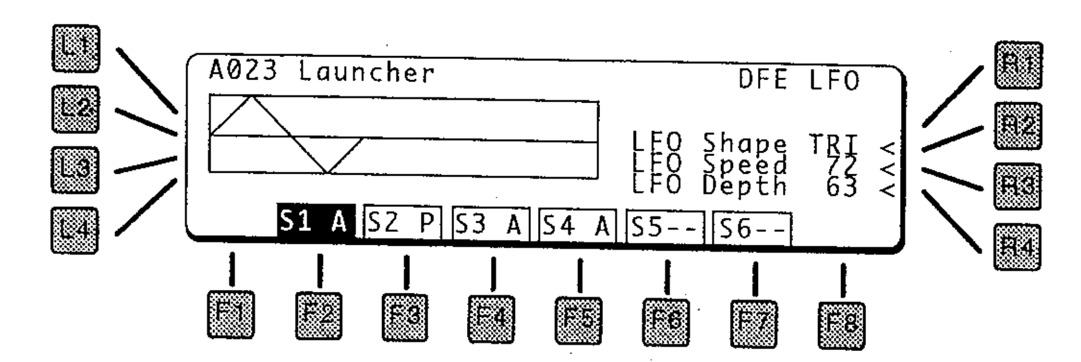
LP1
Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, avec la pente du Decay 2.

LP2
Bouclage entre le niveau Decay 1 et le niveau Decay 2, mais en utilisant la pente de Decay 1 et celle de Decay 2.

R3 Velo Depth
La vélocité de touche peut être utilisée pour piloter le niveau de modulation du filtre par l'enveloppe. Avec une valeur positive, plus le jeu sera incisif, plus le filtre sera modulé par l'enveloppe.

R4 KS Depth
L'échelle de note (l'emplacement de la note jouée) peut aussi être utilisée pour piloter le niveau de modulation du filtre par l'enveloppe. Avec une valeur positive, plus la note jouée sera haute, plus le filtre sera modulé par l'enveloppe.

R2 LFO Edit



R2 LFO Shape
Sélection du type de forme d'onde du LFO:

TRI
Triangle

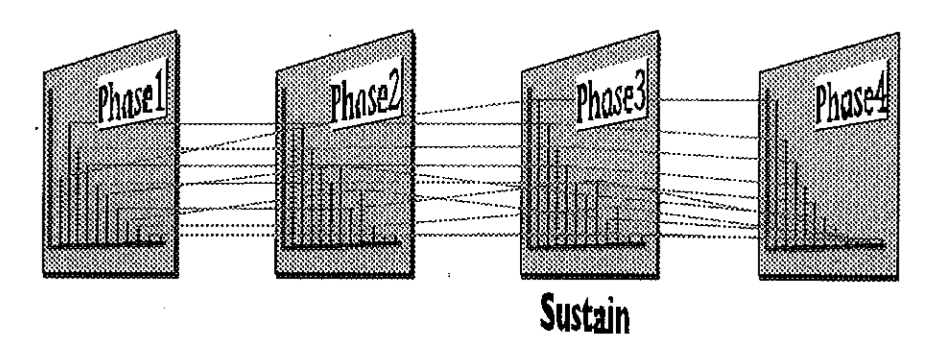
SAW
Dents de scie

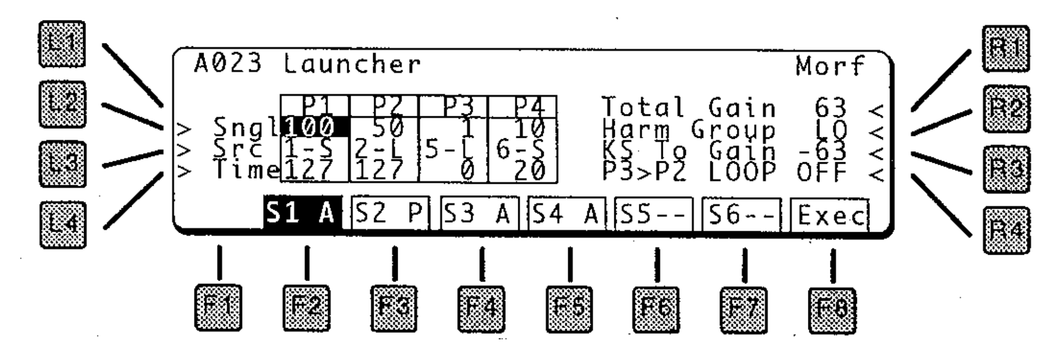
RND
Aléatoire

R3 LFO Speed
Réglage de la vitesse du LFO.

R4 LFO Depth
Réglage de la profondeur initiale du LFO.

Le Morfing vous permet de créer de nouvelles formes harmoniques par dissolution entre quatre photos d'harmonique différentes. Pour faire cela, il faut copier quatre sources issues de patch enregistrés dans le K5000S





L2 Single
Sélection du patch d'où est issue la source qui sera copiée. Appuyez sur cette touche pour vous déplacer cycliquement parmi les quatre phases (P1 à P4).

L3 Source
Sélection de la source, à l'intérieur du patch Single (sélectionné par L2), qui sera copiée. Il peut y avoir jusqu'à six sources. Chacune d'elles contient un ensemble d'harmoniques douces (S), et un ensemble d'harmoniques fortes (L). Appuyez sur cette touche pour vous déplacer cycliquement parmi les quatre phases (P1 à P4).

L4 Time
La transition entre les phases.

R1 Total Gain
Niveau de l'harmonique la plus forte. Cela fonctionne donc comme un volume général.

R2 Harmonic Group
Sélection de la zone des harmoniques (1 à 64 ou 65 à 128).

R3 KS to Gain
Contrôle du niveau, par l'échelle de note (Key Scale). Avec une valeur positive, les harmoniques seront plus fortes lorsqu'une note du haut du clavier sera jouée.

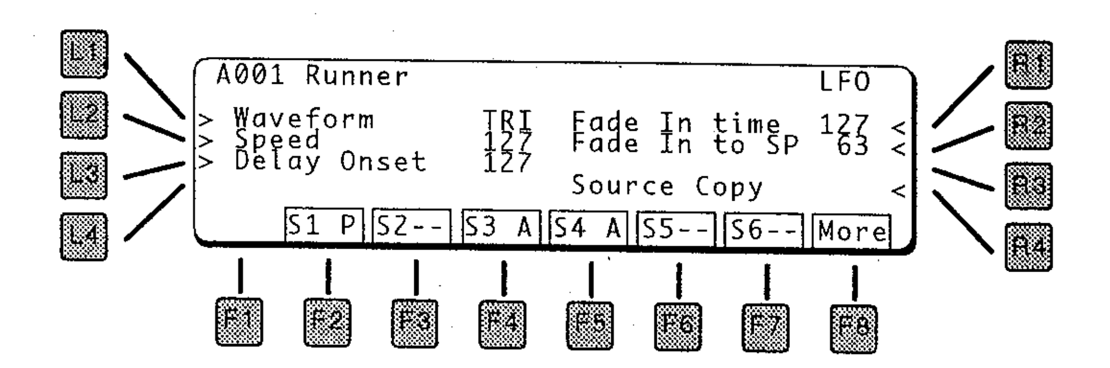
R4 P3>P2 Loop
Si ce réglage est sur OFF, les harmoniques ce déplacerons en fonction des sélections de cette pages, et s'immobiliseront de toute façon lorsque le point de sustain sera atteint. Si vous choisissez ON, les harmoniques continueront le morphing, en boucle entre les phases 2 et 3 pendant le sustain. Ainsi, le mouvement sera constant, et le son plus animé.

F8 Execute
Création du Morfing.

LFO & COPIE (LFO & COPY)

L'oscillateur basse fréquence est un oscillateur à déplacement lent, qui est utilisé pour modifier le DCO, le DCF, ou le DCA, pour donner les effets de vibrato et de trémolo.

Une fonction de copie de source est également incluse sur cette page.



L1 Waveform
Sélection du type de forme d'onde du LFO:

SIN
Sinusoïdal

TRI
Triangle

SAW
Dent de scie

SQR
Carré

RND
Aléatoire

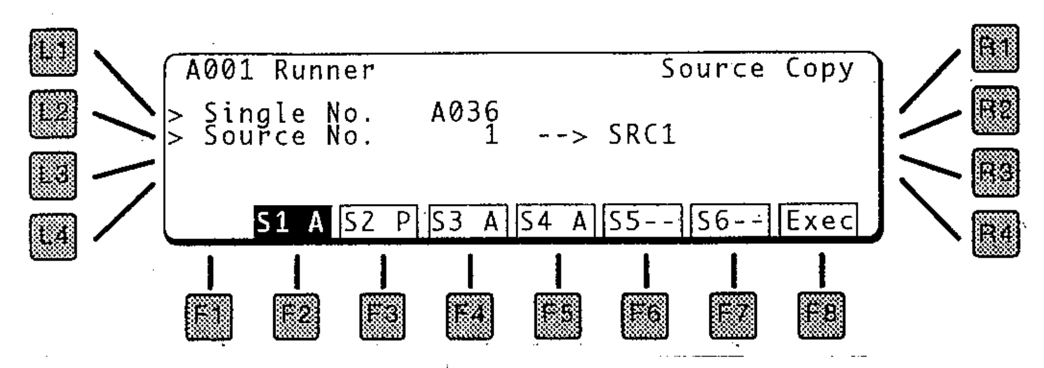
L2 Speed
Réglage de la vitesse initiale du LFO. Elle peut être choisie entre 0.1Hz et 18Hz.

L3 Delay Onset
Ceci ajoute un délai avant le démarrage du LFO. Ce délai peut aller jusqu'à 2 secondes.

R1 Fade In Time
Réglage du temps que mettra le LFO pour atteindre son effet maximum, après le délai.

R2 Fade In To Speed
Après le délai, le LFO accélère graduellement jusqu'au réglage initial de vitesse.

R3 Source Copy
Ceci vous permet de copier la totalité d'une source issue d'un autre patch.



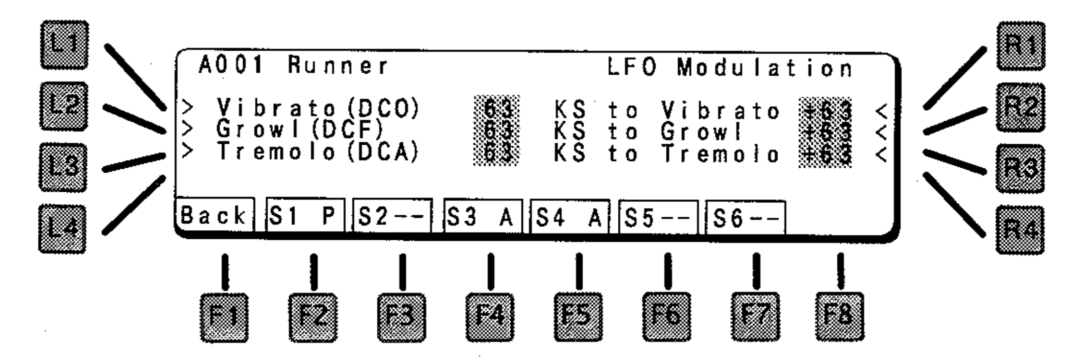
L1 Single Number
Sélection du patch d'origine de la copie.

L2 Source Number
Sélection, à l'intérieur du patch d'origine, de la source qui sera copié (1 à 6).

F2 à F6 sélectionnent la source destination (dans la patch en cours) pour la copie.

F8 More
Passe à la page de modulation du LFO, ci-dessous.

LFO Modulation



L1 Vibrato (DCO)
Réglage de la quantité de LFO dirigée vers le DCO, qui générera du vibrato.

L2 Growl (DCF)
Réglage de la quantité de LFO dirigée vers le DCF, qui générera du " growl ".

L3 Tremolo (DCA)
Réglage de la quantité de LFO dirigée vers le DCA, qui générera du trémolo.

R1 Key Scale to Vibrato
Asservissement de la profondeur du vibrato à l'emplacement, sur le clavier, de la note jouée. Avec une valeur positive, plus la note sera haute, plus le vibrato sera profond.

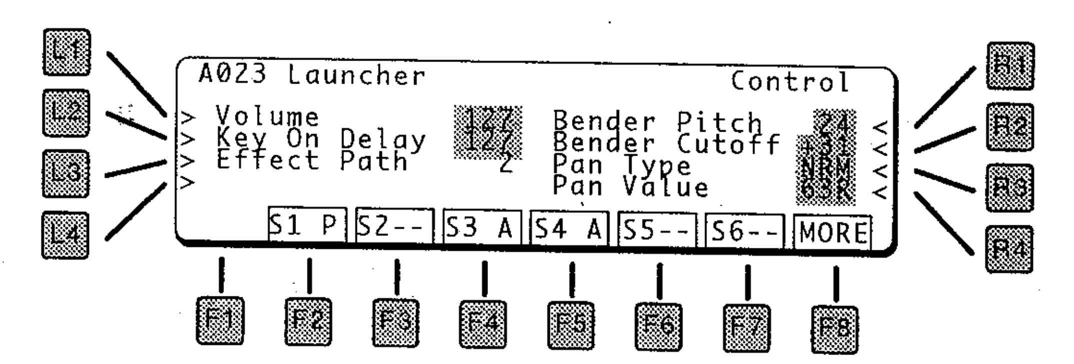
R2 Key Scale to Growl
Asservissement du " growl " du DCF à l'emplacement, sur le clavier, de la note jouée. Avec une valeur positive, plus la note sera haute, plus le " growl " sera important.

R3 Key Scale to Tremolo
Asservissement de la profondeur du trémolo à l'emplacement, sur le clavier, de la note jouée. Avec une valeur positive, plus la note sera haute, plus le trémolo sera profond.

CONTRÔLE (CONTROL)

Les pages Control contiennent les réglages pour le contrôle en temps réel du son.

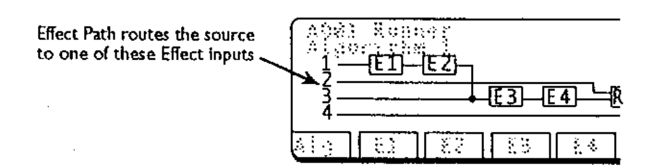
VOLUME, PITCH BEND, PAN



L1 Volume
Volume général de la source de son.

L2 Key On Delay
Réglage du délai entre l'enfoncement de la note, et le démarrage du son

L3 Effect Path
Aiguillage de cette source vers l'une des quatre entrées de la section d'effets. Pour plus d'information sur les effets, voir page 79.



R1 Bender Pitch
Valeur maximale du Pitch Bend, en demi-tons.

R2 Bender Cutoff
La molette de Pitch Bend peut aussi agir sur le filtre. Si vous la tournez vers le haut, la valeur de la coupure du filtre augmentera, et le son deviendra plus brillant. Si vous la tournez vers le bas, la valeur de la coupure du filtre diminuera, et le son deviendra plus sombre.

R3 Pan Type
Réglage du type de panoramique.

NRM (Normal). Panoramique de gauche à droite standard, contrôlé par Pan Value, ci-dessous.

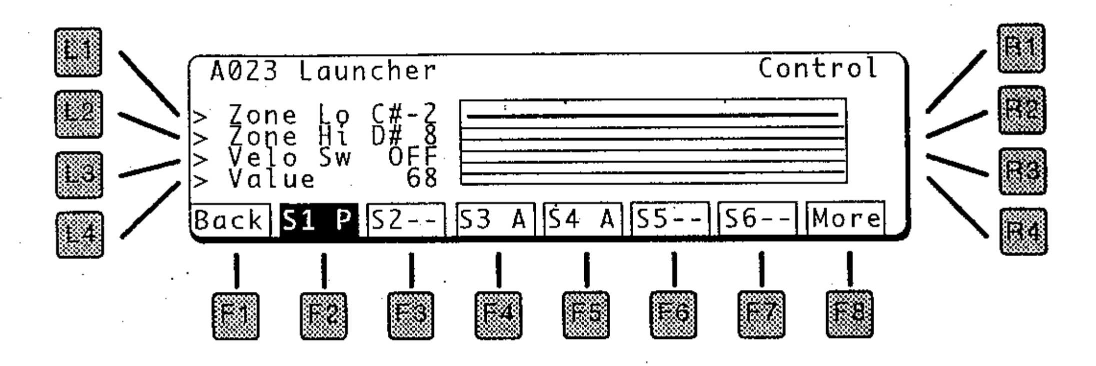
RND (Random). Changement aléatoire du panoramique pour chaque note jouée. Très utile pour créer la sensation d'un " ensemble de musiciens " lorsque l'on utilise un patch de cordes, par exemple.

KS & -KS (Key Scale et Key Scale négatif). Modification du panoramique, en fonction de l'emplacement sur le clavier de la note jouée. KS: panoramique de gauche à droite. -KS panoramique de droite à gauche. Utilisez KS pour simuler le panoramique naturel des cordes d'un piano.

R4 Pan Value
Positionne le son de gauche à droite dans le champ stéréo.

F8 More
Appuyez ici pour passer à la page d'écran, ci-dessous.

PLAGE DE CLAVIER ET DE VÉLOCITÉ (KEY AND VELOCITY ZONE)



Cette page propose les paramètres pour les plages de note et de vélocité. En utilisant ces paramètres vous pouvez limiter la reproduction d'un son à une certaine zone de clavier, ou à une certaine vélocité de jeu. En créant plusieurs sources, par exemple, et en décidant que l'une d'entre elle ne jouera que les notes douces et qu'une autres ne jouera que les notes fortes, on peut créer un son avec plus de variation.

L1 Zone Lo
Réglage de la note la plus basse qui sera jouée. Le dessin de clavier visualise la zone de reproduction du son.

L2 Zone Hi
Réglage de la note la plus haute qui sera jouée.

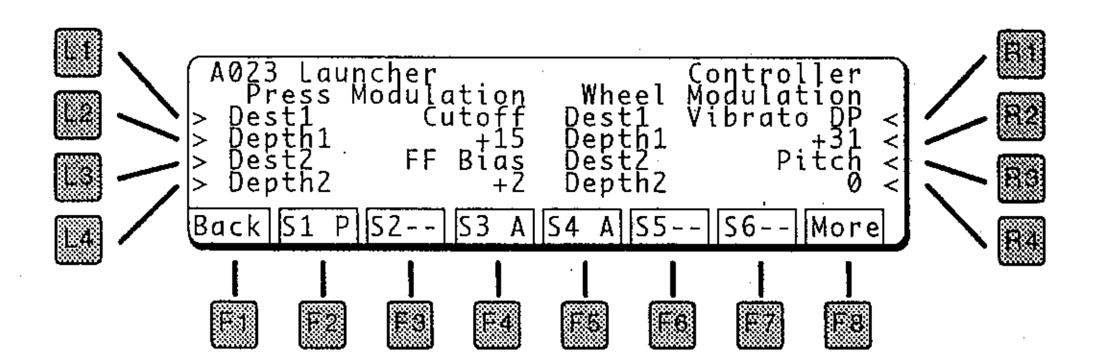
L3 Velocity Switch
Réglage de la plage de vélocité. Avec Loud, seule les notes jouées rapidement déclencheront le son. Avec Soft, seules les notes jouées doucement déclencheront le son. Lorsque le réglage est sur OFF, toutes les notes déclencheront le son, quelque soit leur vélocité.

L4 Value
Réglage du seuil entre la vélocité forte et la vélocité faible. C'est le nombre de la vélocité MIDI.

F1 Back
Appuyez ici pour revenir à la page d'écran précédente.

F8 More
Appuyez ici pour passer à la page d'écran Controllers, ci-dessous.

Les deux pages d'écran suivantes contiennent les réglages du second toucher, de la molette de modulation, et du contrôle du son par la pédale d'expression. Ensuite, c'est une page d'écran vouée aux contrôleurs assignables.



Pressure Modulation

Le second toucher, ou aftertouch, peut être dirigé vers deux destination simultanément. Une troisième est possible en utilisant les contrôleurs assignables (voir page 59).

L1 Destination 1

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L2 Depth 1

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

L3 Destination 2

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L4 Depth 2

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

Wheel Modulation

La molette de modulation peut être dirigée vers deux destinations simultanément. Une troisième destination est possible en utilisant les contrôleur assignables (voir page 58). La molette de modulation est le contrôleur MIDI 1.

R1 Destination 1

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

R2 Depth 1

Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

R3 Destination 2

Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

R4 Depth 2

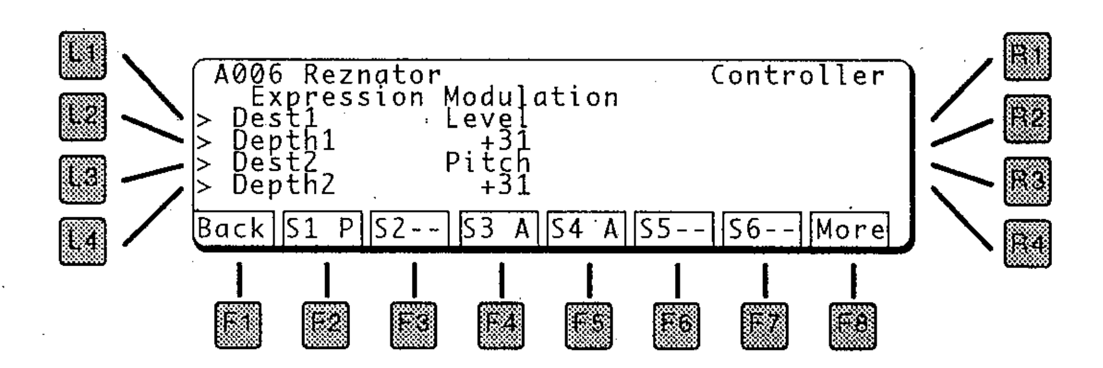
Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

F1 Back
Appuyez ici pour revenir à la page d'écran précédente.

F8 More
Appuyez ici pour passer à la page d'écran de la modulation par la pédale d'expression, ci-dessous.

Expression Pedal

Cette page d'écran contient les réglages pour le contrôle du son à l'aide de la pédale d'expression (contrôleur MIDI n° 11).



L1 Destination 1
Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L2 Depth 1
Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

L3 Destination 2
Choix de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui sont sur la liste ci-dessous.

L4 Depth 2
Réglage de la quantité de modulation. Il peut être positif ou négatif.

F1 Back
Appuyez ici pour revenir à la page d'écran précédente.

F8 More
Appuyez ici pour passer à la page des contrôleurs assignables, ci-dessous.

Modulation Destinations

Chacune des sources de modulation de ces pages, peut être dirigée vers une des destinations suivantes:

Pitch
Modification de l'accord (pitch). Avec une valeur positive, le pitch augmentera si la valeur du contrôleur augmente. Avec une valeur négative, l'accord diminuera si la valeur du contrôleur augmente.

Cutoff
Modification de la fréquence de coupure du filtre. Avec une valeur positive, le son sera plus brillant lorsque la valeur du contrôleur augmentera. Avec une valeur négative, le son sera plus sombre lorsque la valeur du contrôleur augmentera.

Level
Modification du volume. Avec une valeur positive, le volume du son augmentera lorsque la valeur du contrôleur augmentera. Avec une valeur négative, le volume du son diminuera lorsque la valeur du contrôleur augmentera.

Vibrato Depth
Addition de Vibrato (le LFO contrôle le pitch). Ce paramètre règle la quantité de vibrato.

Growl Depth
Addition de Growl (le LFO contrôle le filtre). Ce paramètre règle la quantité de Growl.

Tremolo Depth
Addition de Tremolo (le LFO contrôle le volume). Ce paramètre règle la quantité de trémolo.

LFO Speed
Modification de la vitesse du LFO. Avec une valeur positive, le LFO sera plus rapide lorsque la valeur du contrôleur augmentera. Avec une valeur négative, le LFO sera moins rapide lorsque la valeur du contrôleur augmentera.

Attack Time
Contrôle du temps d'attaque du DCF et du DCA. Avec une valeur positive, une note aiguë aura un temps d'attaque plus long, et une note grave aura un temps d'attaque plus court.

Decay1 Time
Contrôle du temps de Decay1 du DCA et du DCF. Avec une valeur positive, une note aiguë aura un temps de decay plus long, et une note grave aura un temps de decay plus court.

Release TIME
Contrôle du temps de Release du DCA et du DCF. Avec une valeur positive, une note aiguë aura un temps de release plus long, et une note grave aura un temps de release plus court.

Velocity Offset
Décale la vélocité (augmentation ou diminution).

Resonance
Contrôle du niveau de résonance du filtre.

Panpot
Contrôle du panoramique gauche/droite du son.

Formant Filter Bias
Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, ce réglage ajuste le décalage (Bias) du filtre formant.

Formant Filter Env/LFO Depth
Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, ce réglage ajuste la profondeur du filtre Formant.

Formant Filter Env/LFO Speed
Dans un patch qui utilise le générateur de son additif, ce réglage ajuste la vitesse du filtre Formant.

Harmonics Lo
Contrôle du niveau des harmoniques basses. Cela ne règle pas les notes basses, mais plutôt le niveau de grave dans chaque note.

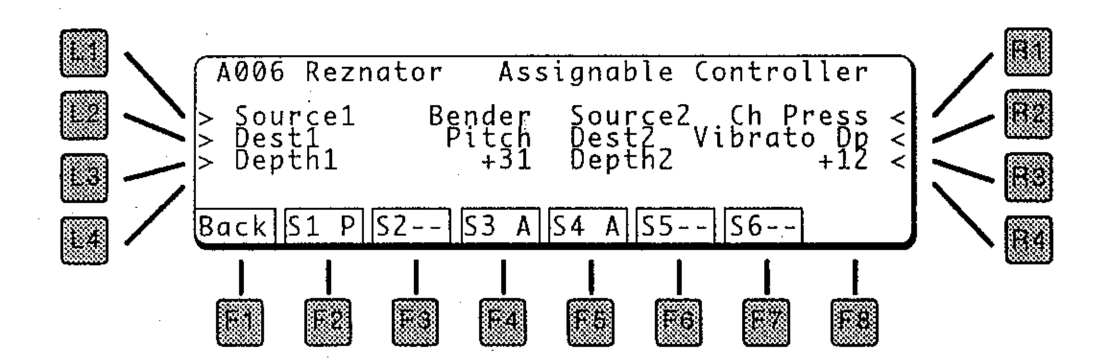
Harmonics Hi
Contrôle du niveau des harmoniques hautes. Cela ne règle pas les notes hautes, mais plutôt le niveau des aigus dans chaque note.

Harmonics Even
Contrôle du niveau des harmoniques paires.

Harmonics Odd
Contrôle du niveau des harmoniques impaires, incluant la fondamentale.

Assignable Controller

Deux contrôleurs supplémentaires peuvent être utilisés pour la modulation. Les contrôleurs sont assignés depuis l'écran suivant.



L1 Source1

Sélection de la source pour la modulation. Cette source peur être n'importe laquelle de celles qui figure sur la liste ci-dessus.

L2 Destination1

Sélection de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste de la page 56.

L3 Depth1

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

R1 Source2

Sélection de la source pour la modulation. Cette source peut être n'importe laquelle de celles qui figure sur la liste ci-dessus.

R2 Destination2

Sélection de la destination pour la modulation. La destination peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste de la page 56.

R3 Depth2

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

Sources des contrôleurs assignables

Les sources suivantes peuvent être utilisées pour la modulation:

Bender
La molette de Pitch Bend.

CH Press (Channel Pressure)
Second toucher (Aftertouch).

Wheel
La molette de modulation.

Express
La pédale d'expression (contrôleur MIDI 11).

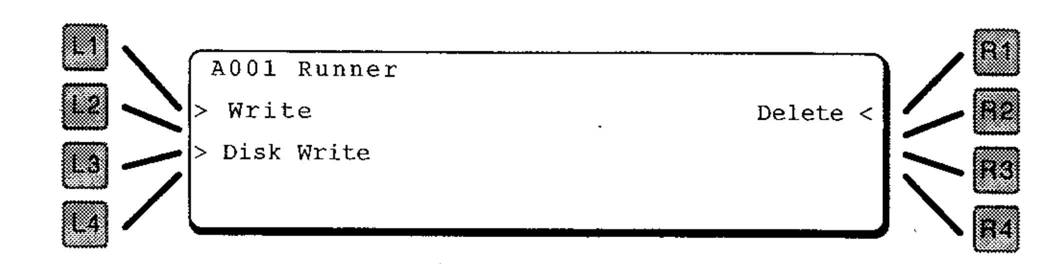
MIDI Volume
La commande de volume (contrôleur MIDI 7).

Panpot
La commande du panoramique MIDI (contrôleur MIDI 10).

G Cont 1 ~ 8 (General Controllers 1~ 8)
Les huit contrôleurs MIDI à usage général (numéros de contrôleur 16 à 19 et 80 à 83).

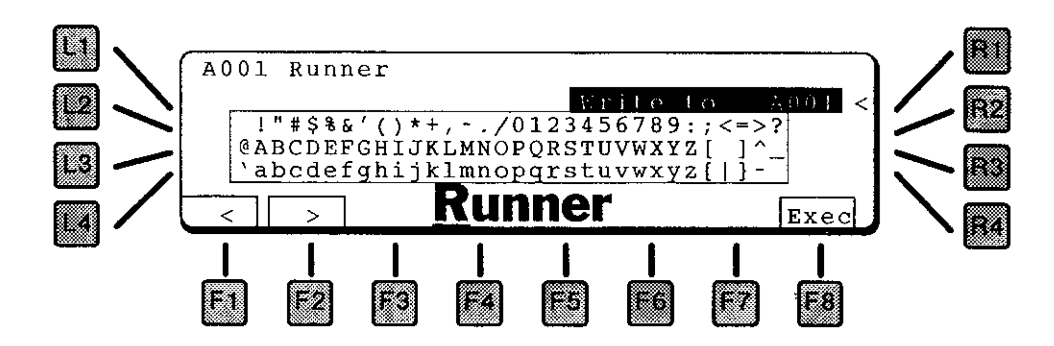
ECRITURE (WRITE)

Après l'édition, sauvegardez votre son en appuyant sur le bouton WRITE, dans la section COMMON de la face avant. La page d'écran suivante apparaît.



L1 Write

Sauvegarde de votre patch dans la mémoire interne.



R1 Write Location

Utilisez la molette Value pour sélectionner un emplacement pour la sauvegarde de votre patch.

F1/F2 Character

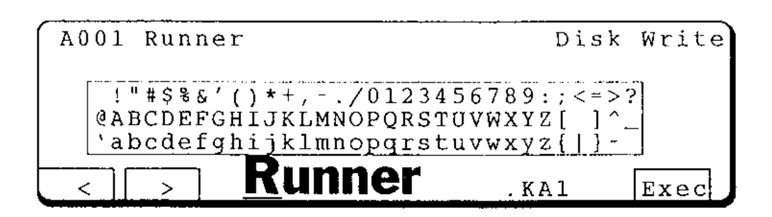
Permet de donner un nom au patch. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour choisir la lettre.

F8 Execute

Enregistre le patch

L3 Disk Write (Banque A seulement)

Vous pouvez aussi sauvegarder les patch ADD sur la disquette. C'est pratique lorsque la mémoire interne est pleine.

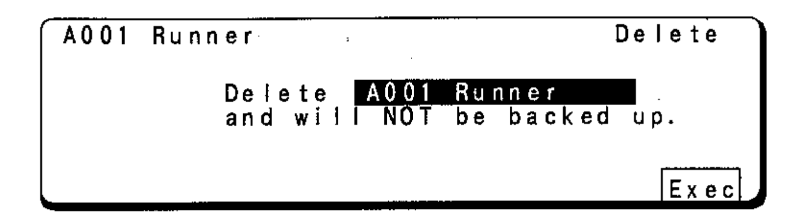


F1/F2 Character
Permet de donner un nom au fichier de la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour choisir la lettre.

F8 Execute
Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec son extension de fichier indiquée après le nom.

R1 Delete (A Bank seulment)

Comme le nombre des patch ADD de la banque A n'est pas fixe, il se peut que vous deviez effacer des patch, pour libérer de la mémoire pour vos nouveaux patch.



Utilisez la molette Value pour choisir le patch à effacer, et appuyez sur F8 (Execute). Sure? Appuyez sur F8 pour continuer.

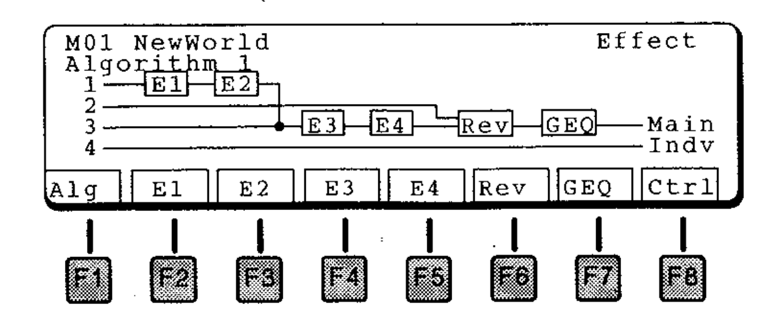
SECTION D'EFFET (EFFECT SECTION)

La section d'effet (Effect) contient les réglages du générateur numérique d'effets.

Il y a un générateur d'effet pour le K5000S dans sa totalité. En mode Single, l'intégralité du générateur d'effet est disponible pour le son. En mode Multi, les réglages d'effet des patch Single sont ignorés, et les réglages d'effet des patch Multi sont utilisés à la place.

PARAMÈTRES DE LA PAGE D'EFFET (EFFECT PAGE PARAMETERS)

La page principale d'effets affiche un synoptique de l'algorithme sélectionné.



Molette Value Algorithm Select
L'algorithme peut être sélectionné en tournant la molette Value. En mode Single, appuyez sur R1 pour accéder à la sélection de l'algorithme.

F1 Algorithm Page
Retourne à la page Algorithm Page, depuis les autre pages dédiées aux effets.

F2 E1 (Effect 1)
Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 1. A chacun de ces blocs d'effet, vous pouvez assigner un des 36 effets différents, qui incluent une variété de delay, chorus, flanger et distorsions. Les réglages disponibles varient d'un effet à l'autre.

Voir page 67, pour une description des 36 types d'effets disponibles.

F3 E2 (Effect 2)
Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 2.

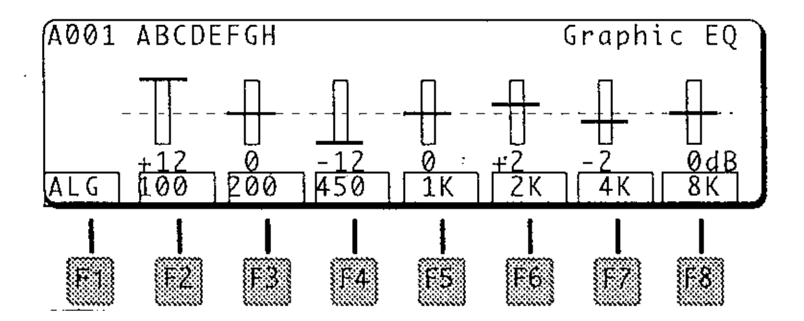
F4 E3 (Effect 3)
Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 3.

F5 E4 (Effect 4)
Passe aux paramètres d'édition pour le bloc d'effet 4.

F6 Reverb
Passe aux paramètres d'édition pour le block de réverb. 11 types de réverb différents peuvent être assignés au bloc de réverb. Les réglages disponibles varient d'un type de réverb à l'autre.

Voir page 92 pour une description des types de réverb disponibles.

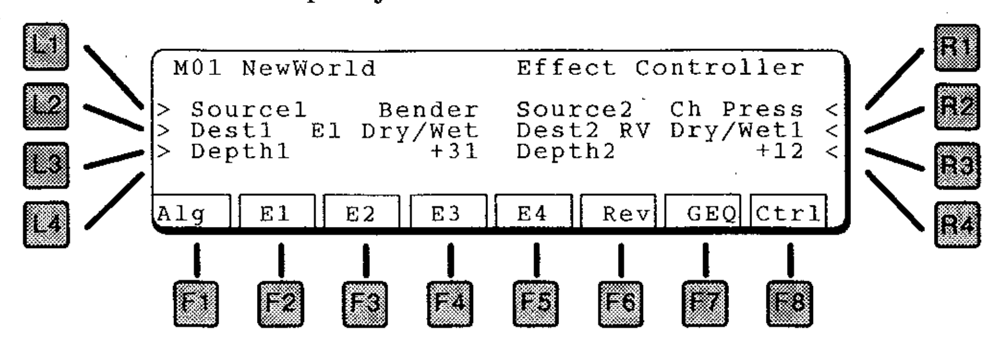
F7 Graphic EQ
Passe aux paramètres du bloque d'équalisation graphique.



Utilisez les touches F2 à F8 pour sélectionner une bande d'équalisation, et la molette Value pour modifier son influence. Le curseur se modifiera pour visualiser le réglage, et le nombre en dessous de celui-ci indiquera la valeur exacte.

F8 Control

Passe à la page Effect Controller. Deux contrôleurs peuvent être utilisés pour régler l'effet ou la profondeur de la réverb. Une pédale d'expression pourrait être utilisée pour ajouter de la réverb, ou le second toucher pour ajouter du chorus.



L1 Source1

Sélection de la source de modulation. Elle peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste ci-dessous.

L2 Destination 1

Sélection de la destination pour la modulation. Cela peut être le niveau de réverb, ou un des paramètres modulables de l'un des quatre blocs d'effet (Effect1 à Effect4).

L3 Depth1

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

R1 Source2

Sélection de la source de modulation. Elle peut être n'importe laquelle de celles qui figurent sur la liste ci-dessous.

R2 Destination2

Sélection de la destination pour la modulation. Cela peut être le niveau de réverb, ou un des paramètres modulables de l'un des quatre blocs d'effet (Effect1 à Effect4).

R3 Depth2

Dosage de la modulation. Il peut être positif ou négatif.

Sources de modulation

Les sources qui peuvent être utilisées pour contrôler les effets sont:

Bender
La molette de Pitch Bend.

CH Press (Channel Pressure)
Le second toucher (par canal)

Wheel
La molette de modulation

Express (Expression Pedal)
La pédale d'expression.

MIDI Volume
La commande de volume MIDI (contrôleur MIDI n°7)

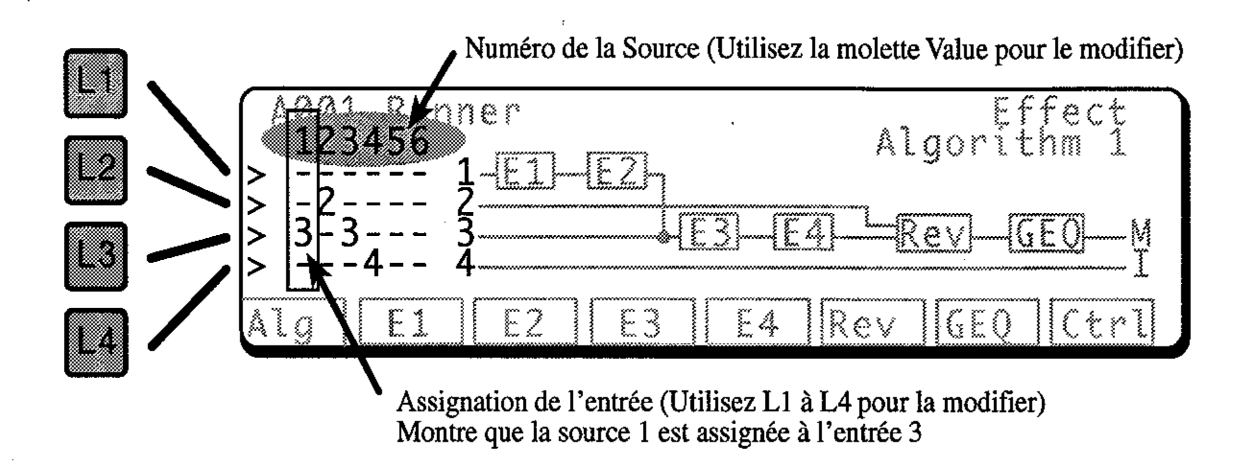
Panpot
La commande de Panpot MIDI (contrôleur MIDI n°10)

G Cont 1 ~ 8 (General Controllers 1~ 8)
Les huit contrôleurs MIDI à usage général (Contrôleurs MIDI 16 à 19 & 80 à 83)

Grille d'assignation des sources (patch Single seulement)

En mode Single, la grille d'assignation des sources sur la gauche de l'écran, est utilisée pour connecter les six sources (ou moins) de chaque patch aux quatre entrées des algorithmes d'effet.

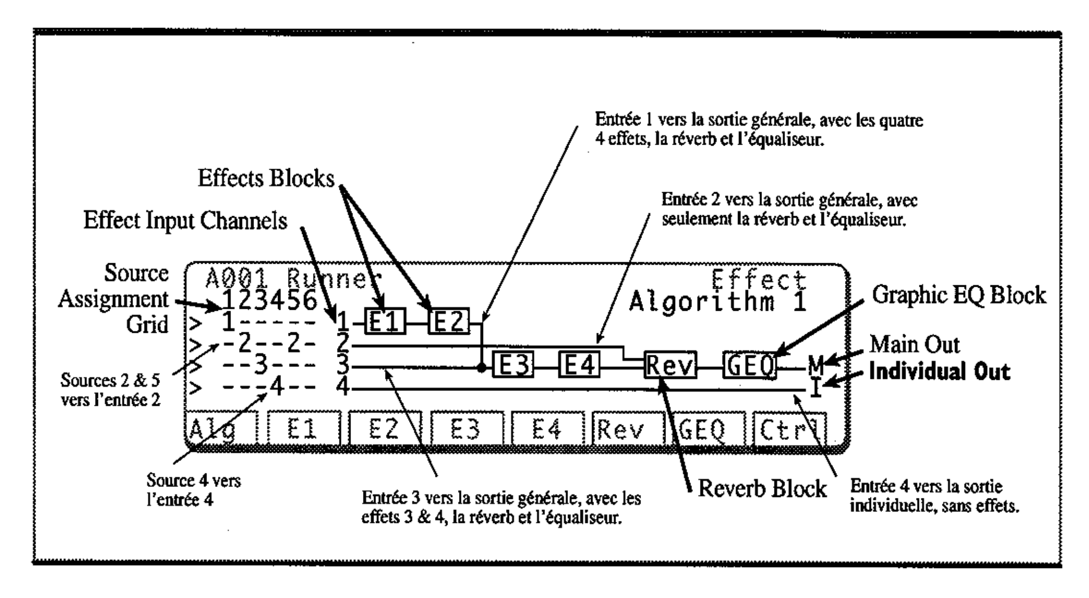
Appuyez sur un des boutons de gauche pour accéder à la grille d'assignation des sources.



Molette Value
Sélectionnez la Source à assigner. Les Sources 1 à 6 sont affichées, mais seules les sources actuellement utilisées dans le patch Single peuvent être assignées.

L1 Input 1 Assign
L2 Input 2 Assign
L3 Input 3 Assign
L4 Input 4 Assign
Lorsqu'une source a été sélectionnée avec la molette Value, appuyez sur les boutons L1, L2, L3, ou L4 pour assigner respectivement la source aux entrées 1, 2, 3, ou 4. Le nombre 1, 2, 3, ou 4 est inscrit dans la colonne pour indiquer son assignation.

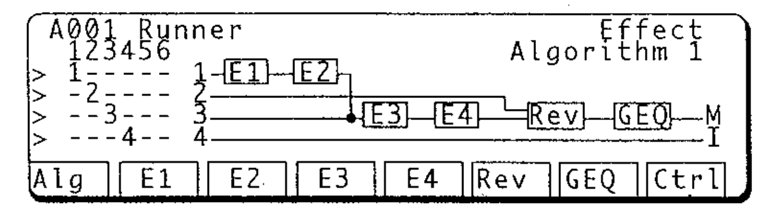
ALGORITHMES



La molette Value (R1) Sélectionne l'algorithme d'effet à utiliser. Quatre algorithmes différents sont disponibles, et l'organisation des blocs d'effet varie suivant l'algorithme qui est choisi.Algorithms

Il y a quatre canaux d'entrée dans les algorithmes d'effets. En mode Single, la gauche du synoptique montre la grille d'assignation des sources, qui contrôle le routage de chaque source vers les canaux d'entrée. Dans les modes Multi et Compose, l'assignation de chaque section single aux quatre canaux d'entrée est contrôlée par la fonction Effect Path du menu Section.

ALGORITHME 1



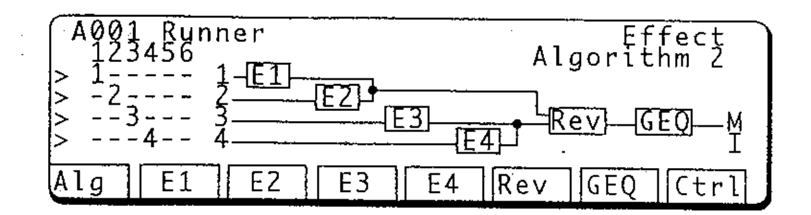
L'entrée 1 (Input 1) est dirigée à travers les quatre blocs d'effet, puis vers la réverb, l'équaliseur, et les sorties générales. Elle est mélangée avec l'entrée 3 après le deuxième bloc d'effet.

L'entrée 2 (Input 2) est dirigée directement au bloc de réverb, à l'équaliseur, et aux sorties générales. Elle possède son propre mixage wet/dry dans le bloc réverb.

L'entrée 3 (Input 3) est dirigée à travers deux des quatre blocs d'effet, puis vers le réverb, l'équaliseur, et les sorties générales.

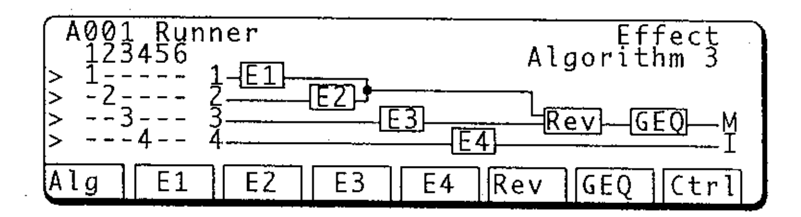
L'entrée 4 (Input 4) va directement aux sorties individuelles (Individual) sans aucun effet, réverb ou équalisation. C'est très utile pour sortir directement des sons du K5000S afin de leur faire subir un traitement extérieur.

ALGORITHME 2



Dans cet algorithme, chaque entrée passe dans son propre bloc d'effet, puis les quatre sorties des blocs sont regroupés vers la réverb et l'équaliseur.

ALGORITHME 3

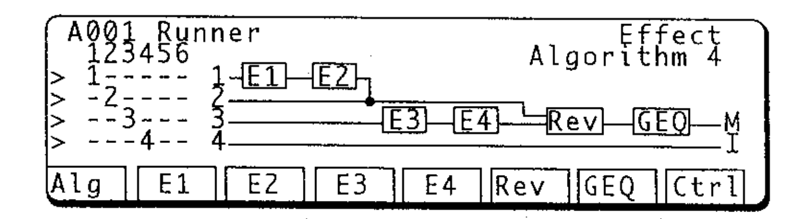


Dans cet algorithme, chaque entrée passe dans son propre bloc d'effet, puis les sorties des blocs 1, 2, et 3 sont associées pour la réverb et l'équalisation.

L'entrée 3 (Input 3) possède son propre mixage wet/dry dans le bloc de réverb.

Après être passé à travers son effet, l'entrée 4 (Input 4) va directement vers les sorties individuelles (Individual). Ceci peut être utilisé pour un son de basse passant par un phaser, mais sans réverb.

ALGORITHME 4



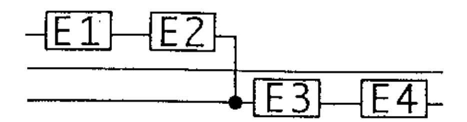
L'entrée 1 (Input 1) est dirigée à travers les blocs d'effet E1 et E2, puis vers la réverb, l'équaliseur, et les sorties générales. Elle est mélangée avec l'entrée 2 (Input 2) après le deuxième bloc d'effet.

L'entrée 2 (Input 2) va directement vers le bloc de réverb, l'équaliseur, et les sorties générales.

L'entrée 3 (Input 3) est dirigée à travers les blocs d'effet E3 et E4, puis vers la réverb, l'équaliseur, et les sorties générales. Elle possède son propre mixage wet/dry dans le bloc de réverb.

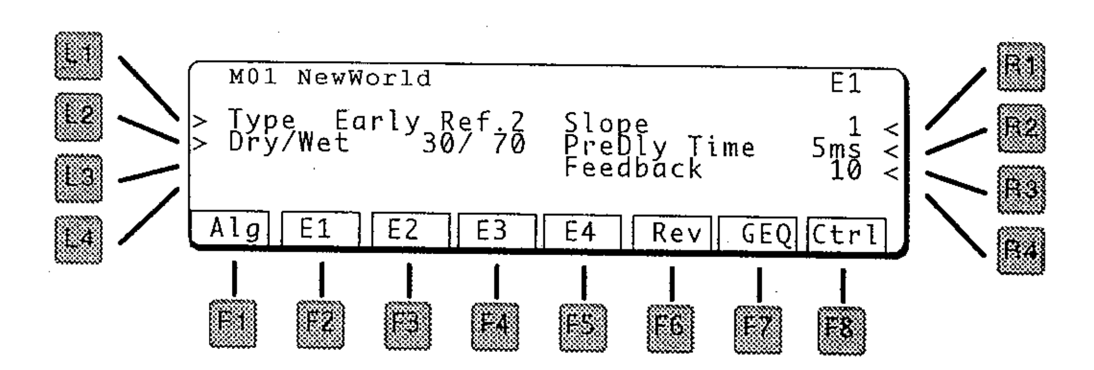
L'entrée 4 (Input 4) va directement vers les sorties individuelles (Individual) sans effet, ni réverb, ni équalisation.

TYPES D'EFFET



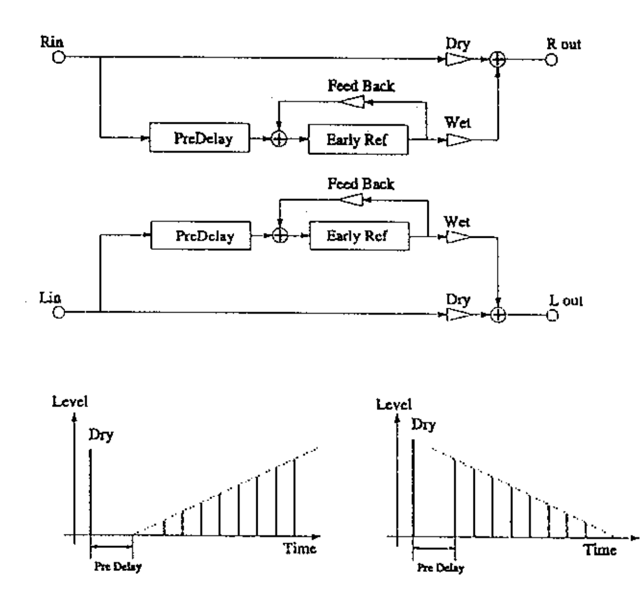
Les quatre blocs d'effet représente des effets individuels. A chacun de ces blocs d'effet, peut être assigné un des 36 effets possibles (delay, chorus, flanging, distorsion...). Les réglages disponibles varient d'un effet à l'autre.

EARLY REFLECTION 1
EARLY REFLECTION 2



L1 Type

Sélection du type d'effet. Early Reflection 1 possède un temps de réflexion plus court que Early Reflection 2.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son transformé par l'effet (wet).

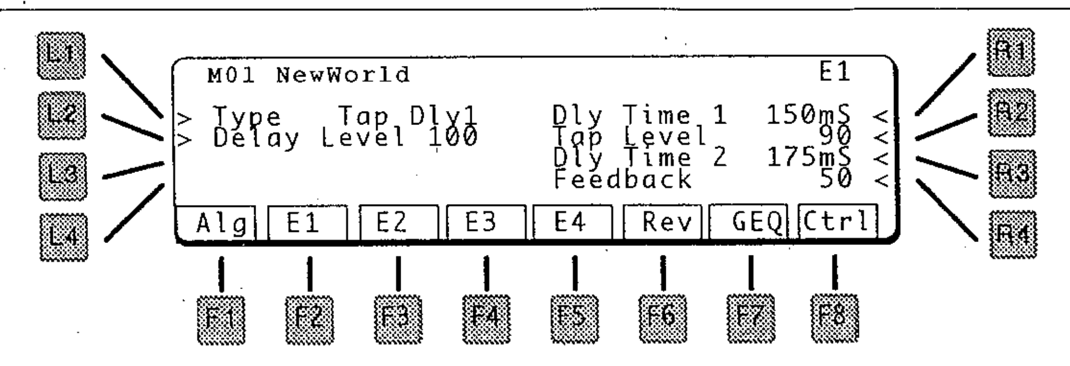
R1 Slope

Ceci atténue la réflexion en modifiant les amplitude des delay. Voir le diagramme.

R2 Predelay Time
Délai avant l'effet.

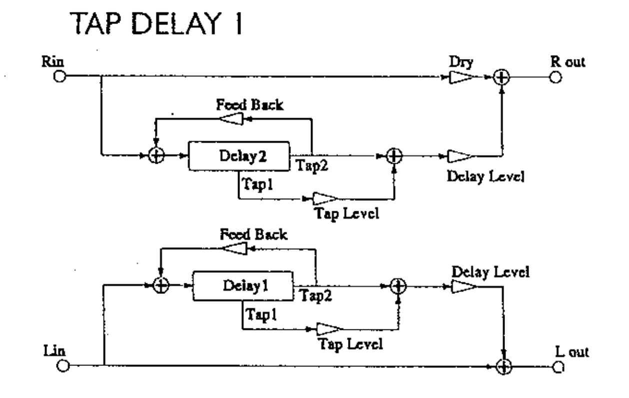
R3 Feedback
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

TAP DELAY 1
TAP DELAY 2

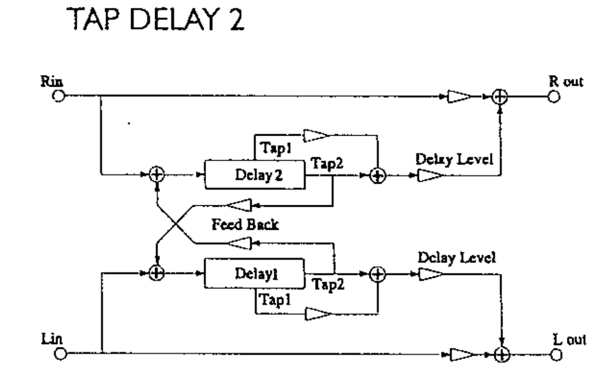


L1 Type
Sélection du type d'effet.

TAP DELAY 1



TAP DELAY 2



L2 Delay Level
Volume général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time 1
Temps de retard pour delay 1.

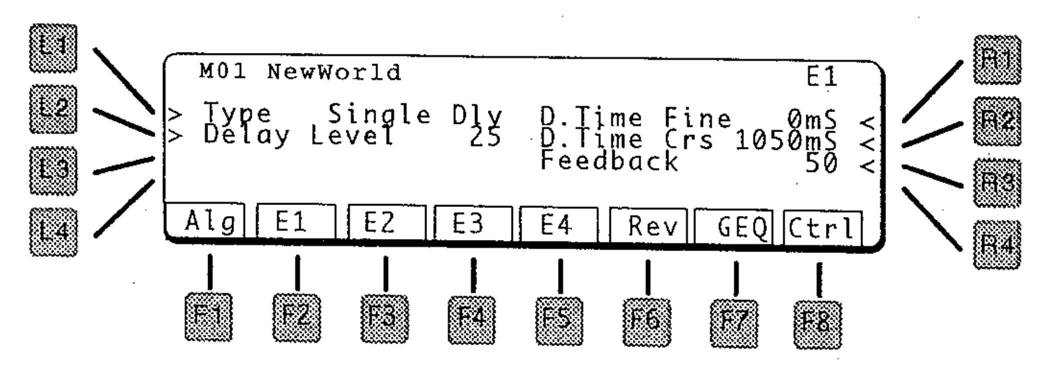
R2 Tap Level
Niveau de delay 1.

R3 Delay Time 2
Temps de retard pour delay 2.

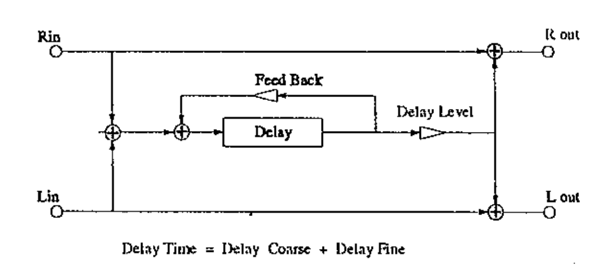
R4 Feedback
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay. Le son d'origine (entrée) et le Delay 1 sont répétés ensembles avec le temps du delay 2.

SINGLE DELAY

Cet effet est un delay unique, avec réglage fin du temps de retard pour synchronisation avec le tempo.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



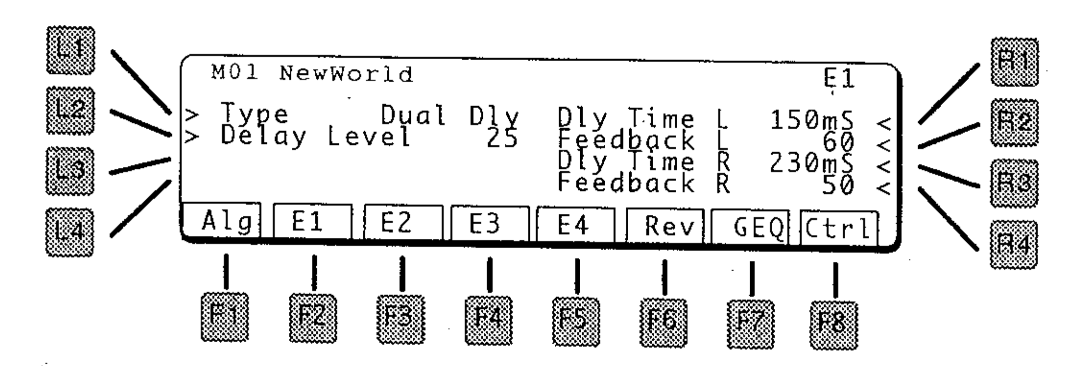
L2 Delay Level
Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time Fine
Réglage du temps de retard par pas de 1 mS, de 0 à 9 mS.

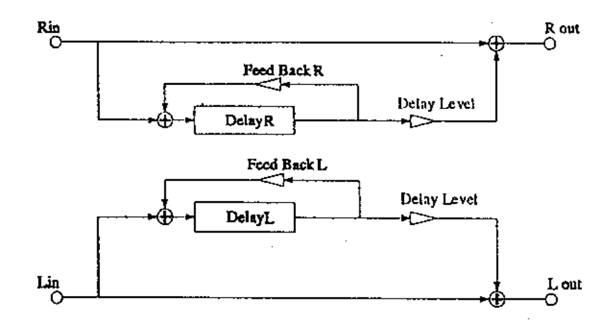
R2 Delay Time Coarse
Réglage du temps de retard par pas de 10mS, de 0 à 1270 mS. (1.27 seconds)

R3 Feedback
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

Cet effet possède deux delay: un, avec panoramique tout à gauche; et l'autre, tout à droite



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Delay Level
Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time Left
Réglage du temps de retard de 0 à 720mS.

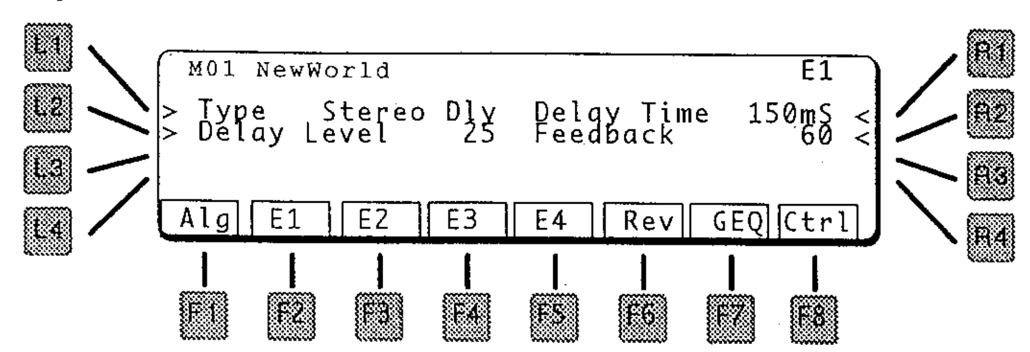
R2 Feedback Left
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

R3 Delay Time Right
Réglage du temps de retard de 0 à 720mS.

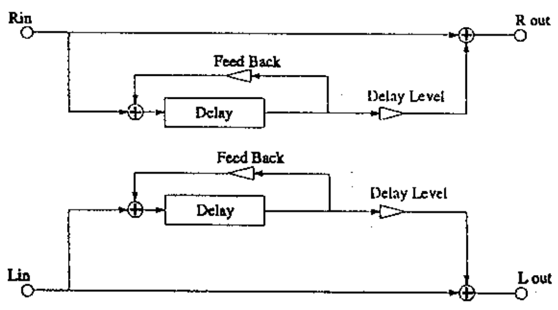
R4 Feedback Right
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

STEREO DELAY

C'est un delay stéréo simple. Les répétitions conservent le même panoramique que le signal original.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



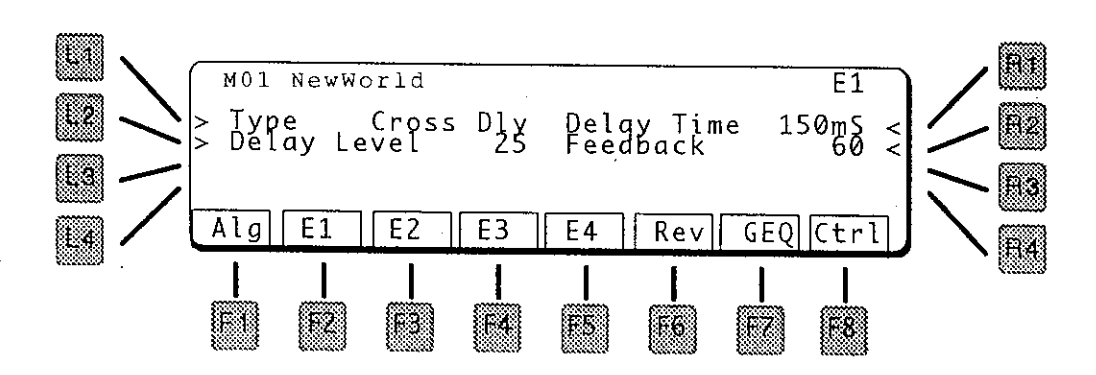
L2 Delay Level
Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time
Réglage du temps de retard de 0 à 720 mS.

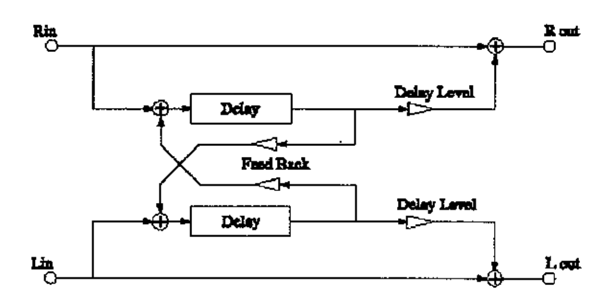
R2 Feedback
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

CROSS DELAY

Cross Delay est un delay simple, avec des répétitions qui alterne à droite et à gauche.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



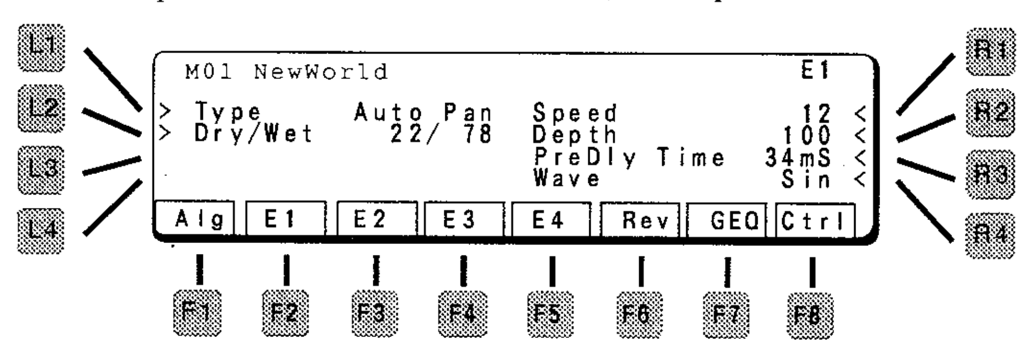
L2 Delay Level
Niveau général de ce bloc d'effet.

R1 Delay Time
Réglage du temps de retard de 0 à 720 mS.

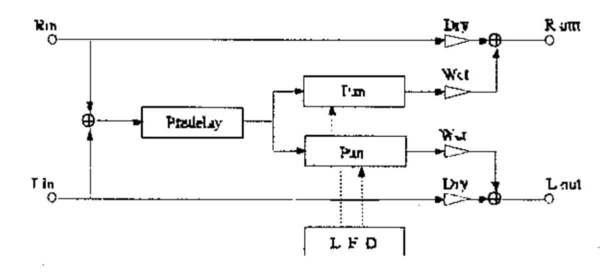
R2 Feedback
Quantité de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Ceci crée une répétition du delay.

AUTO PAN

Auto Pan déplace la source d'entrée d'avant en arrière, dans l'espace stéréo.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par l'effet de panoramique (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du panoramique.

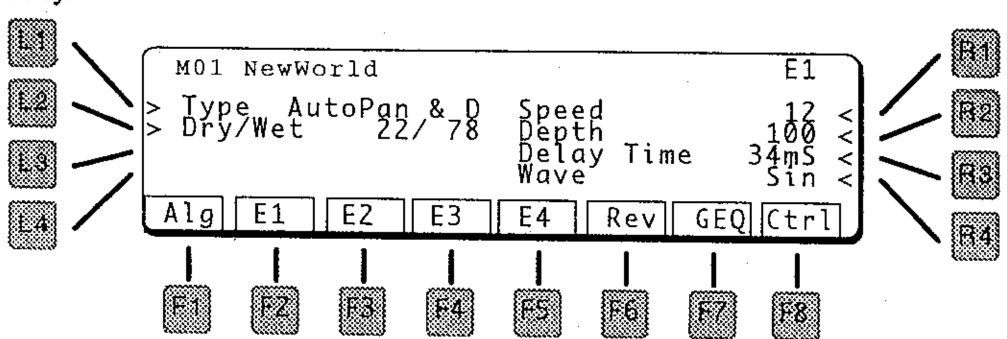
R2 Depth
Contrôle de la largeur du panoramique.

R3 Predelay Time
Ajoute un retard (jusqu'à 100mS) avant que le son ne soit affecté par le panoramique.

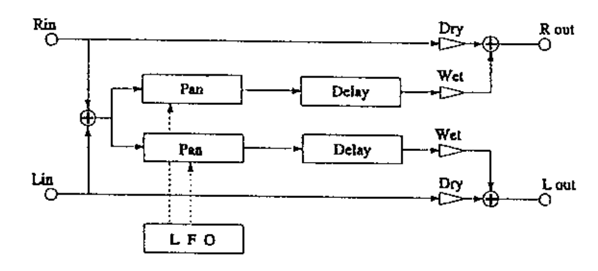
R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

AUTO PAN & DELAY

Auto Pan déplace la source d'entrée d'avant en arrière dans l'espace stéréo, avec adjonction d'un delay.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par l'effet de panoramique (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du panoramique.

R2 Depth
Contrôle de la largeur du panoramique.

R3 delay Time
Temps de delay du son affecté par le panoramique (jusqu'à 200mS). La répétition du delay ne sera pas affectée par le panoramique.

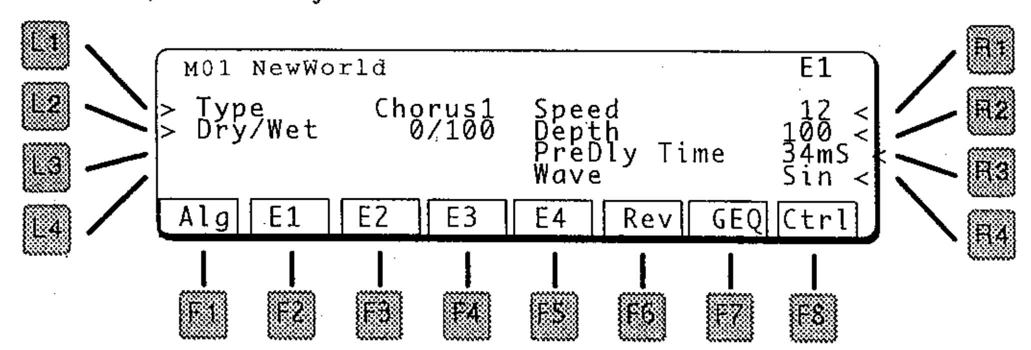
R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

CHORUS 1
CHORUS 2

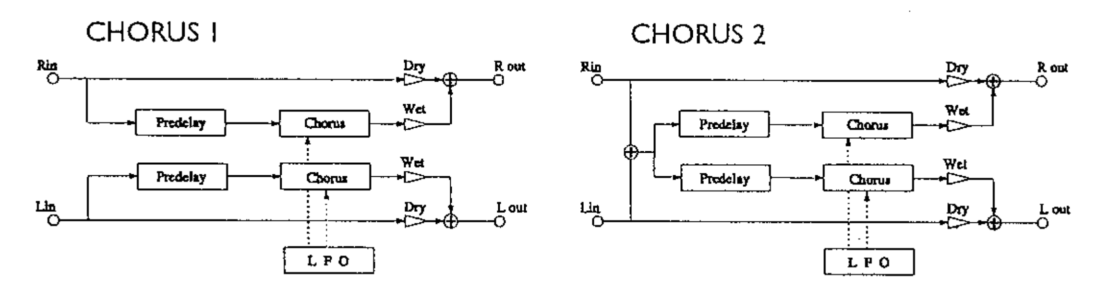
Le Chorus est un léger désaccord du son, qui ajoute de la profondeur et de la richesse au son. Formidable pour les guitares, les pianos électriques, les orgues, les cordes, les choeurs.

Chorus 1 est un chorus réellement stéréo en entrée et en sortie. Le canal droit et le gauche sont indépendants.

Chorus 2 est un chorus avec entrée mono et sortie stéréo. Le canal droit et le gauche sont additionnés, avant d'être injectés dans l'unité de chorus stéréo.



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par le chorus (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du chorus.

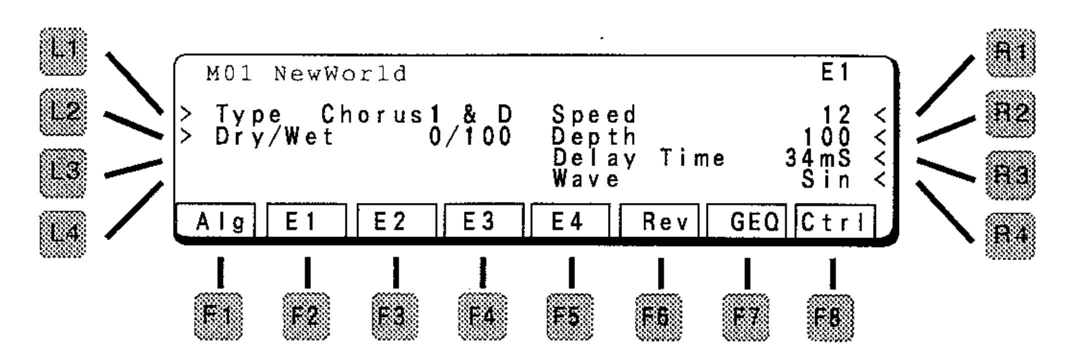
R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Predelay Time
Ajoute un retard (jusqu'à 100mS) avant que le chorus démarre.

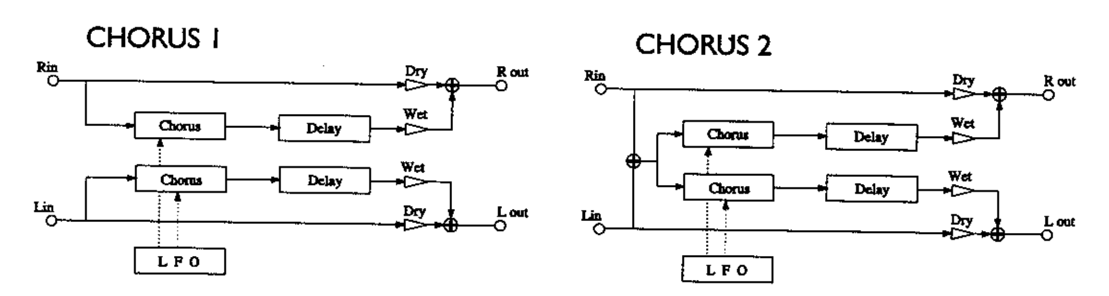
R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

Chorus 1 est un chorus réellement stéréo en entrée et en sortie. Le canal droit et le gauche sont indépendants.

Chorus 2 est un chorus avec entrée mono et sortie stéréo. Le canal droit et le gauche sont additionnés avant d'être injectés dans l'unité de chorus stéréo.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son affecté par le chorus (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du chorus.

R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

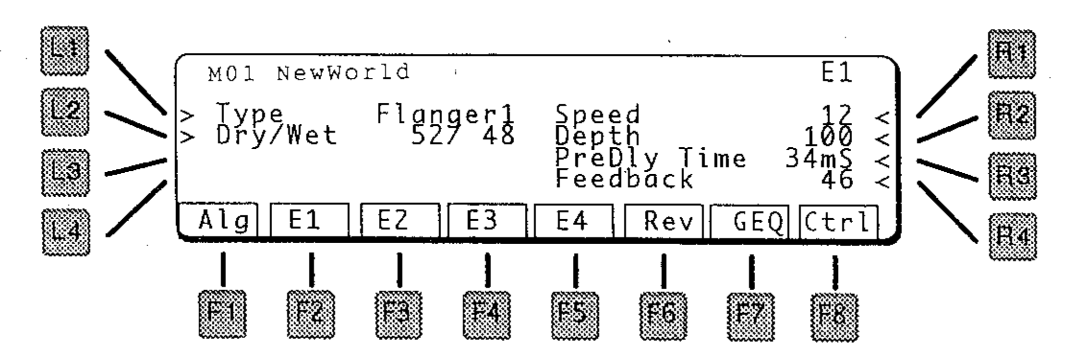
R3 Delay Time
Ajoute un delay répété au son traité par le chorus (jusqu'à 200mS).

R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le panoramique. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

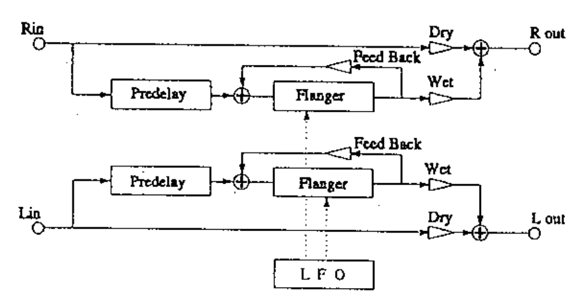
FLANGER 1
FLANGER 2

Le Flange est un léger désaccord du son, avec un phasing aéré, qui donne de la profondeur au son. Formidable pour les guitares et les pianos électriques.

Dans le Flanger 1, le réglage du flange est hors phase de 180° entre le canal droit et le canal gauche. Dans le Flanger 2, le réglage du flange est en phase entre le canal droit et le canal gauche.



L1 Type
Sélection du type d'effet



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le flanger (wet).

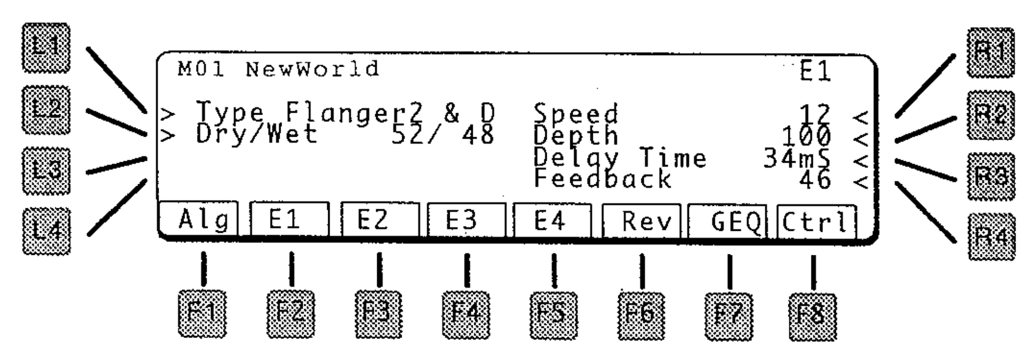
R1 Speed
Réglage de la vitesse du flanger.

R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

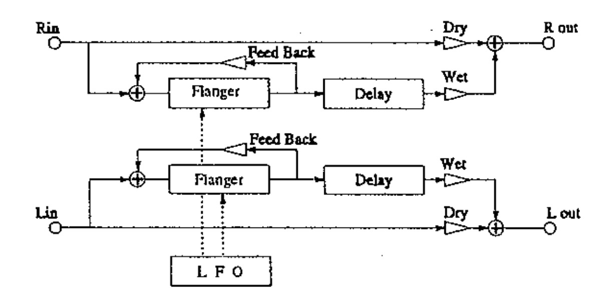
R3 Predelay Time
Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant le démarrage du flanger.

R4 Feedback
Réglage du feedback du son traité par le flanger.

Dans le Flanger 1, le réglage du flange est hors phase de 180° entre le canal droit et le canal gauche. Dans le Flanger 2, le réglage du flange est en phase entre le canal droit et le canal gauche.



L1 Type
Sélection du type d'effet



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le flanger (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du flanger.

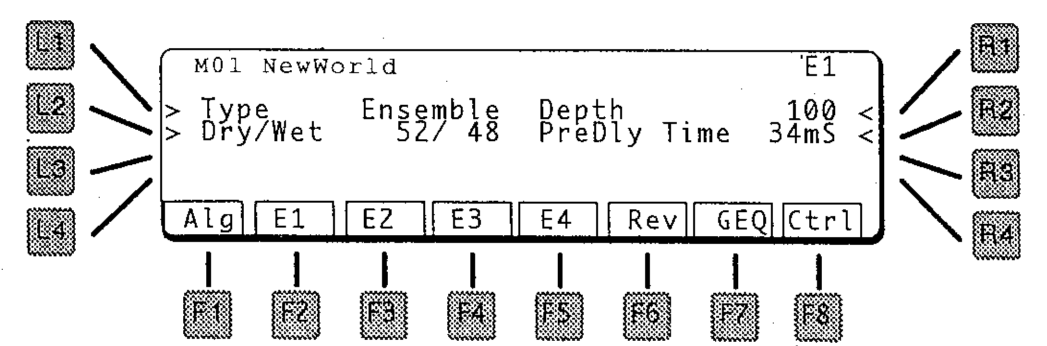
R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Delay Time
Addition d'un delay répété du son traité par le flanger (jusqu'à 200mS).

R4 Feedback
Réglage du feedback du son traité par le flanger. Il n'affecte pas le delay.

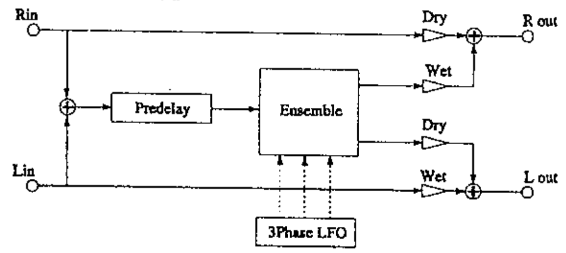
ENSEMBLE

Ensemble est un chorus en trois éléments. Chacune des trois unités de chorus possède une phase et une fréquence différente. Cela donne un son légèrement plus riche qu'avec l'effet Celeste, ci-dessous.



L1 Type

Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet

Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

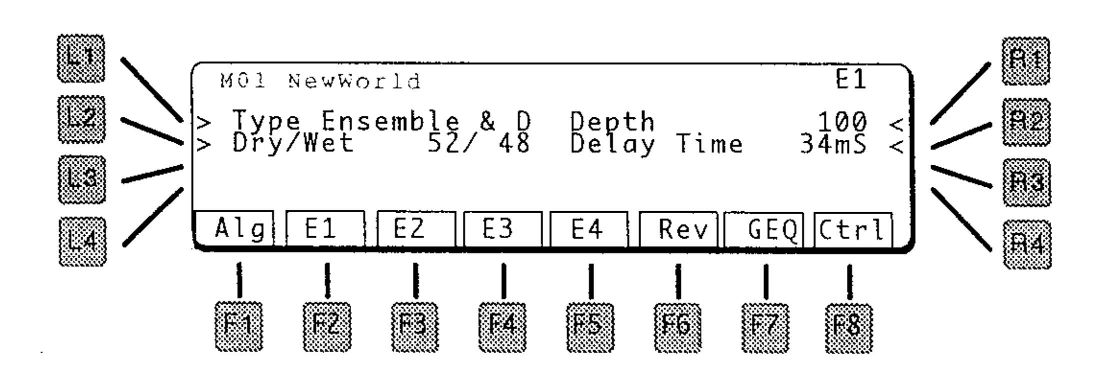
R1 Depth

Réglage de la quantité de l'effet.

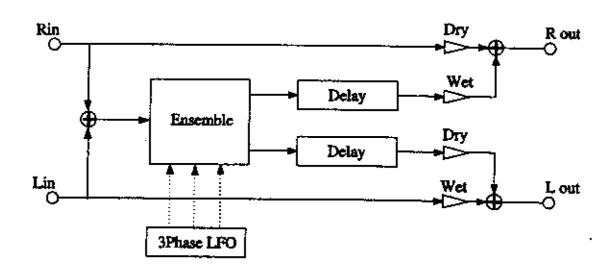
R2 Predelay Time

Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant que l'effet Ensemble démarre.

ENSEMBLE & DELAY



L1 Type
Sélection du type d'effet.



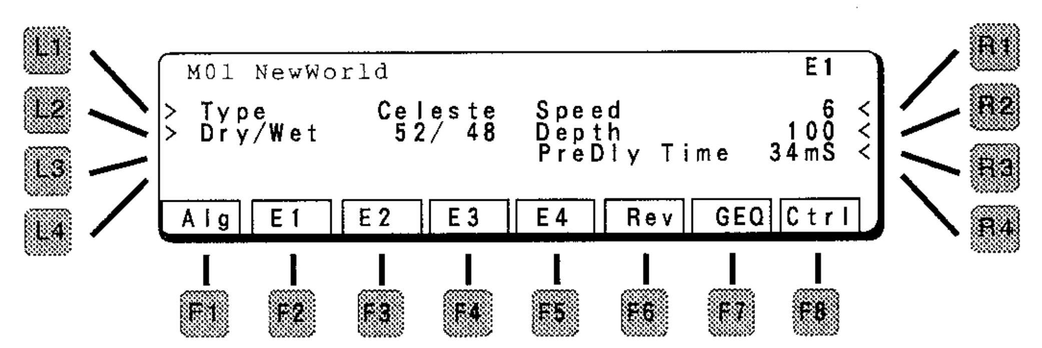
L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

R1 Depth
Réglage de la profondeur de l'effet ensemble.

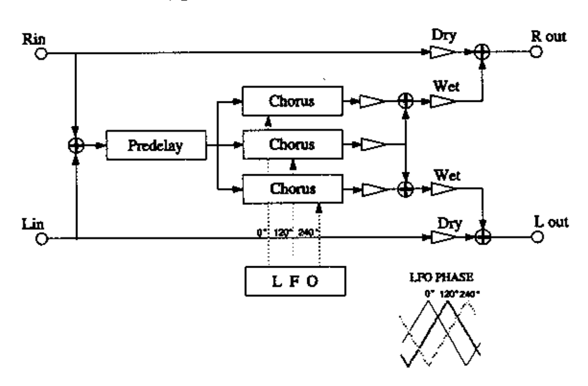
R2 Delay Time
Ajoute un delay répété du son traité par l'effet Ensemble (jusqu'à 200mS).

CELESTE

Celeste est un chorus en trois éléments. Chacune des trois unités de chorus possède une phase différente.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



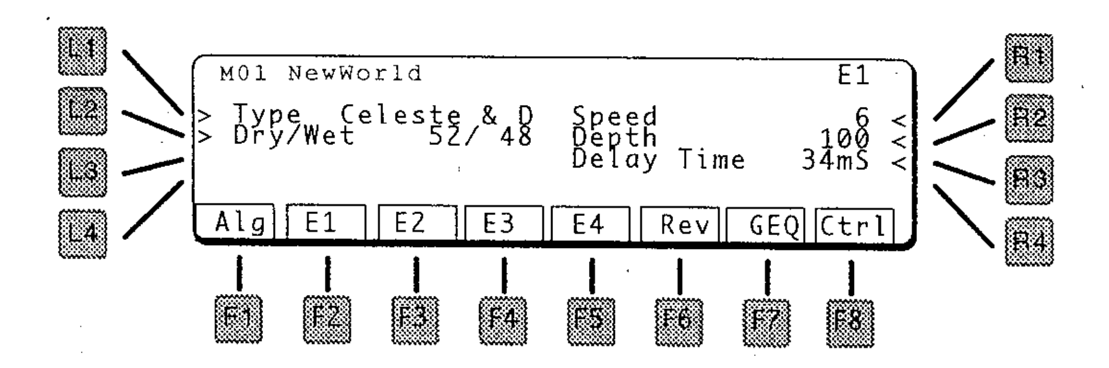
L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du chorus the type of effect.

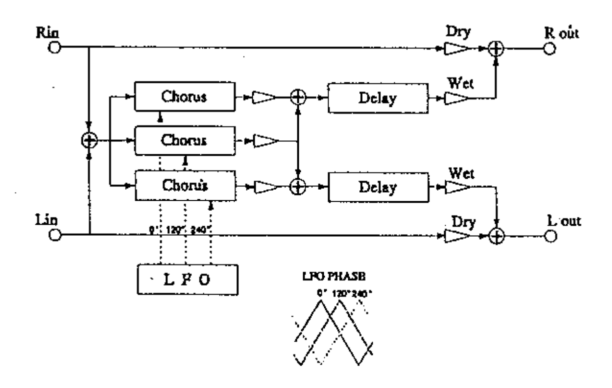
R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

R3 Predelay Time
Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant que l'effet Celeste démarre

CELESTE & DELAY



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le chorus (wet).

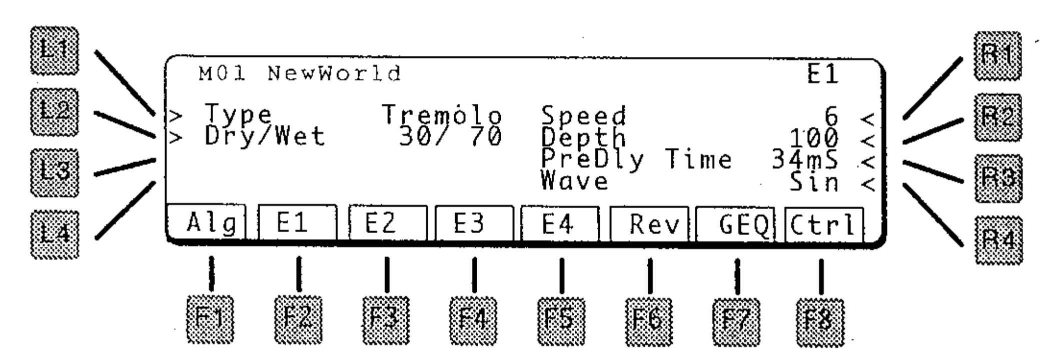
R1 Speed
Réglage de la vitesse du chorus

R2 Depth
Réglage de la largeur du désaccord.

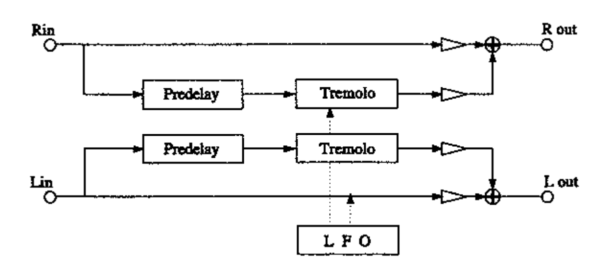
R3 Delay Time
Ajoute un delay répété du son traité par l'effet Celeste (jusqu'à 200mS).

TREMOLO

Le Trémolo modifie le volume du son, en l'augmentant et en le diminuant. Peut être utilisé pour certains sons de guitare.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son trémolo (wet).

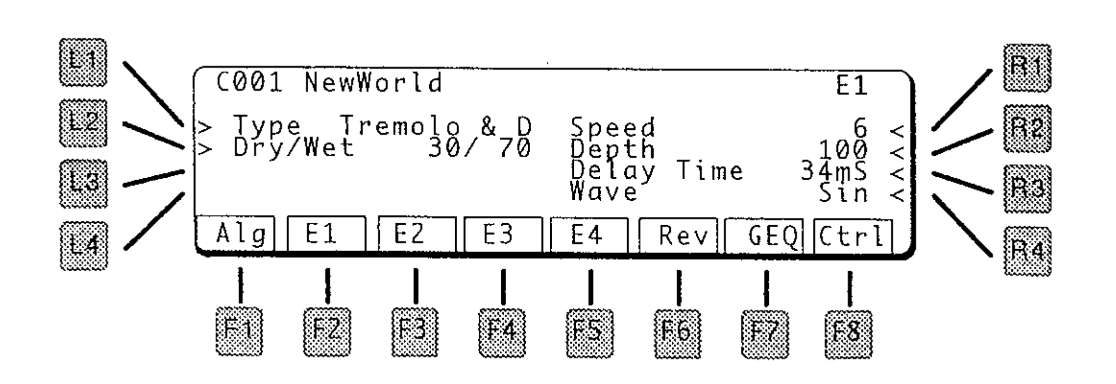
R1 Speed
Réglage de la vitesse du trémolo.

R2 Depth
Réglage de la profondeur du trémolo.

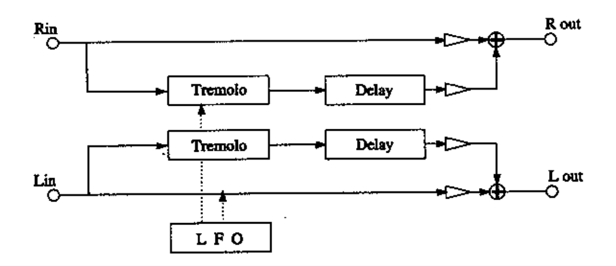
R3 Predelay Time
Ajoute un retard (jusqu'à 100mS) avant le démarrage du trémolo.

R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le trémolo. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

TREMOLO & DELAY



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son trémolo (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du trémolo.

R2 Depth
Réglage de la profondeur du trémolo.

R3 Delay Time
Ajoute un delay répété (jusqu'à 200mS) avant le démarrage du trémolo.

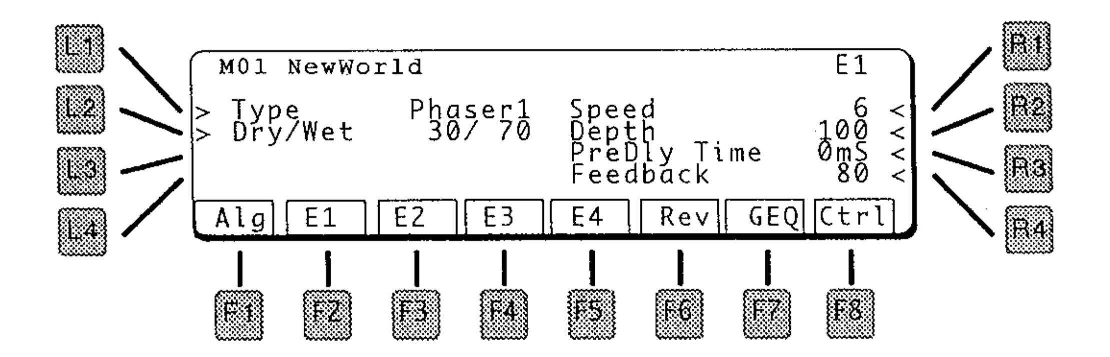
R4 Wave
Sélection de la forme d'onde du LFO utilisé pour contrôler le trémolo. Les choix possibles sont SINus ou TRIangle.

PHASER 1
PHASER 2

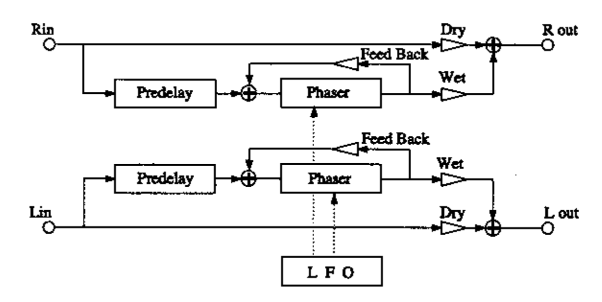
Le phaser crée une modification de phase dans le son, ajoutant ainsi du mouvement au son. Intéressant pour tous les sons tenus comme les cordes et les orgues, ainsi que pour les pianos électriques, et autres sons de guitare vintage.

Le Phaser 1 est réellement stéréo en entrée et en sortie. Le canal droit et le gauche sont indépendants.

Le Phaser 2 possède une entrée mono et des sorties stéréo. Le canal droit et le gauche sont additionnés avant d'être injectés dans le phaser stéréo.



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le phaser (wet).

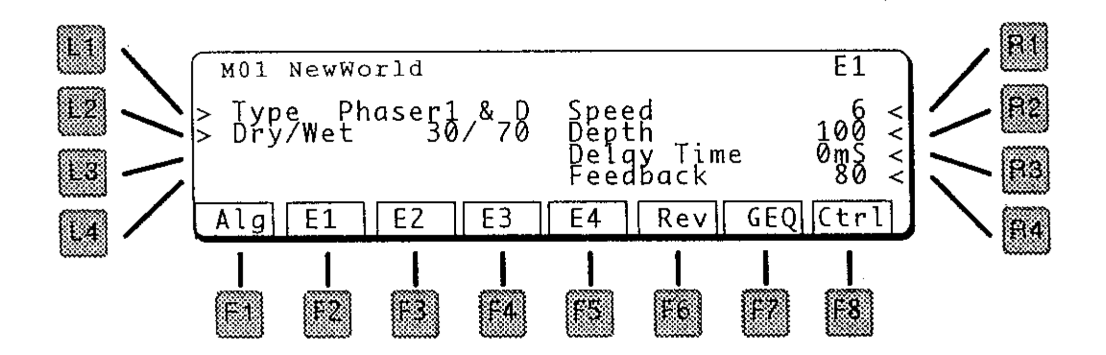
R1 Speed
Réglage de la vitesse du phaser.

R2 Depth
Réglage de la largeur du phasing.

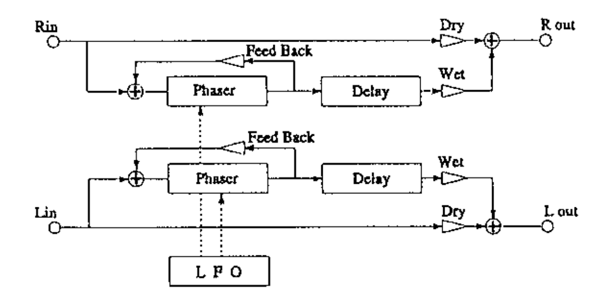
R3 Predelay Time
Addition d'un retard (jusqu'à 100mS) avant le démarrage du phasing.

R4 Feedback
Bouclage du son sur lui-même. Le son est prolongé plus longtemps.

PHASER 1 & DELAY
PHASER 2 & DELAY



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le phaser (wet).

R1 Speed
Réglage de la vitesse du phaser.

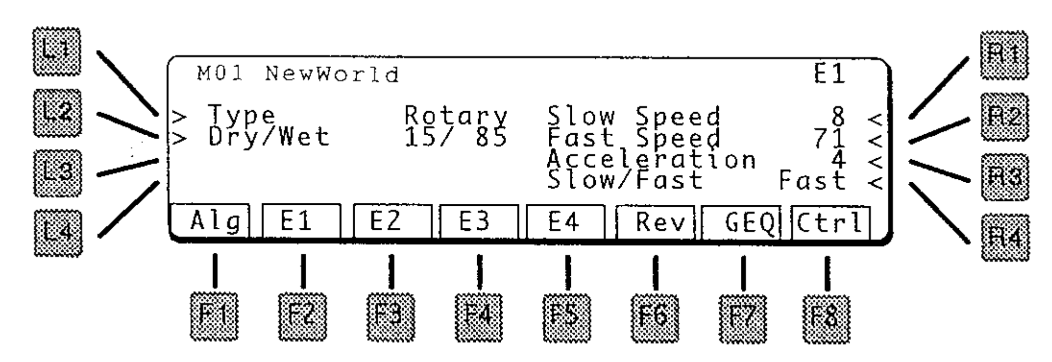
R2 Depth
Réglage de la largeur du phasing.

R3 Predelay Time
Addition d'un delay répété (jusqu'à 200mS) avant le démarrage du phasing.

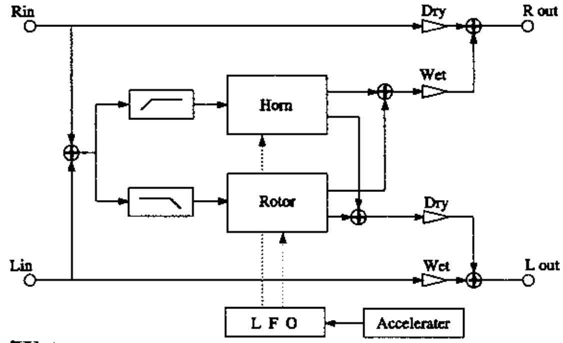
R4 Feedback
Bouclage du son sur lui-même. Le son est prolongé plus longtemps.

ROTARY

Cet effet propose un phasing à deux vitesses, conçu pour simuler la rotation lente, et rapide, des haut-parleurs rotatifs d'un orgue.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son tournant (wet).

R1 Slow Speed
Réglage de la vitesse lente de rotation.

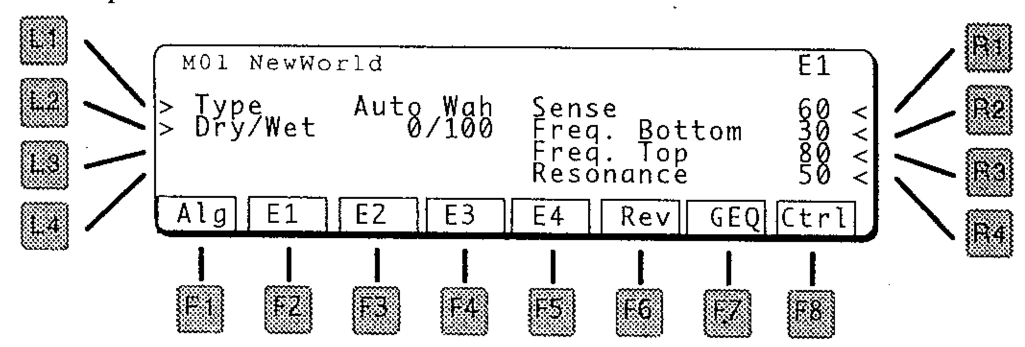
R2 Fast Speed
Réglage de la vitesse rapide de rotation.

R3 Acceleration
Réglage du temps de passage de la vitesse lente à la vitesse rapide, ou l'inverse.

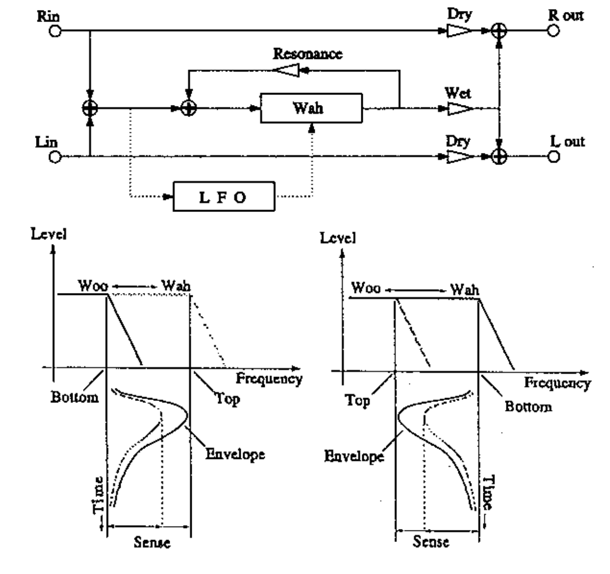
R4 Slow/Fast Switch
Passage entre lent et rapide. Lorsque ce paramètre est modifié, la rotation change de vitesse dans le temps choisi dans le paramètre Acceleration. Vous pouvez commander ce paramètre en utilisant le contrôleur d'effet (Effect Controller), page 81.

AUTO WAH

L'Auto Wah déplace le filtre vers le haut et vers le bas sur l'attaque de la note pour simuler une pédale wah wah.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le signal original (dry) et le son wah (wet).

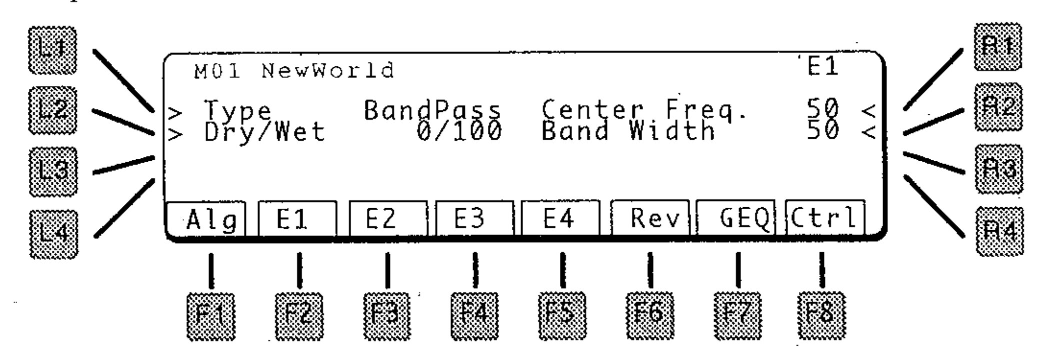
R1 Sense
Réglage de la sensibilité de l'effet wah à la vélocité de note. Plus la note sera joué avec force, plus le wah se déplacera vers les aigus.

R2 Frequency Bottom
Réglage du point de départ et de fin du filtre.

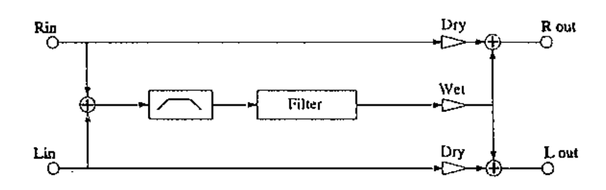
R3 Frequency Top
Réglage du point maximum d'excursion du filtre.

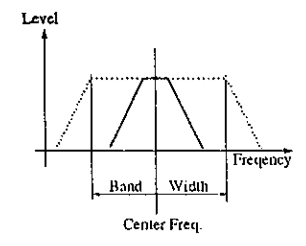
R4 Resonance
Réglage de la résonance du filtre, pour prononcer plus l'effet " wah ".

L'effet (Bandpass) supprime les sons qui se situent en haut et en bas de la bande passante du filtre. Ceci peut être utilisé pour créer un son " téléphone ", par exemple , ou de musique qui sort d'une petite radio.



L1 Type
Sélection du type de l'effet.





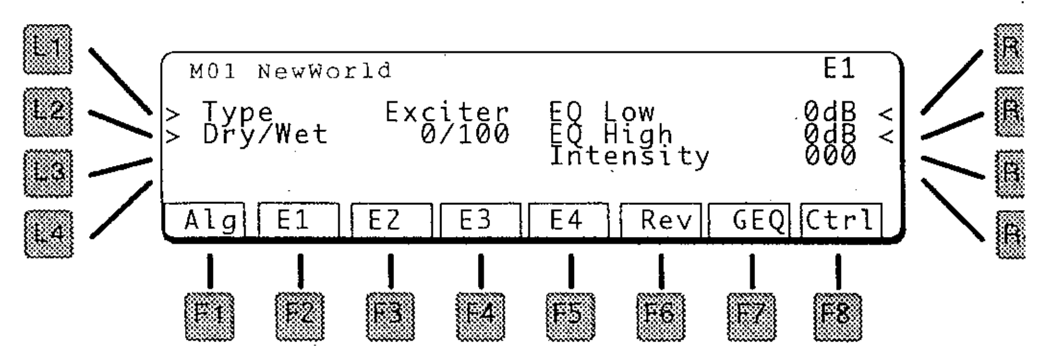
L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son (dry) et le son filtré (wet).

R1 Center Frequency
Réglage de la fréquence centrale du filtre passe-bande.

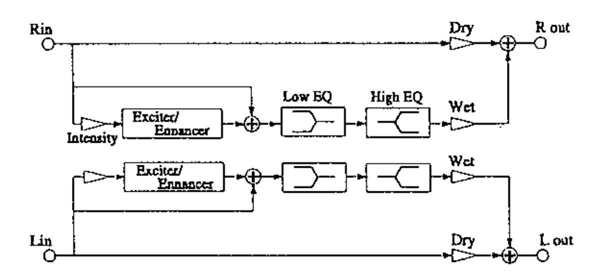
R2 Band Width
Réglage de la largeur du filtre, de chaque côté de la fréquence centrale.

EXCITER

L'Exciter met en valeur les fréquences hautes, pour rendre le son plus facilement discernable dans un mix. L'exciteur utilisé pour la distorsion apportera la touche finale à la mise en valeur de celle-ci.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le signal (dry) et le signal traité par l'exciteur (wet).

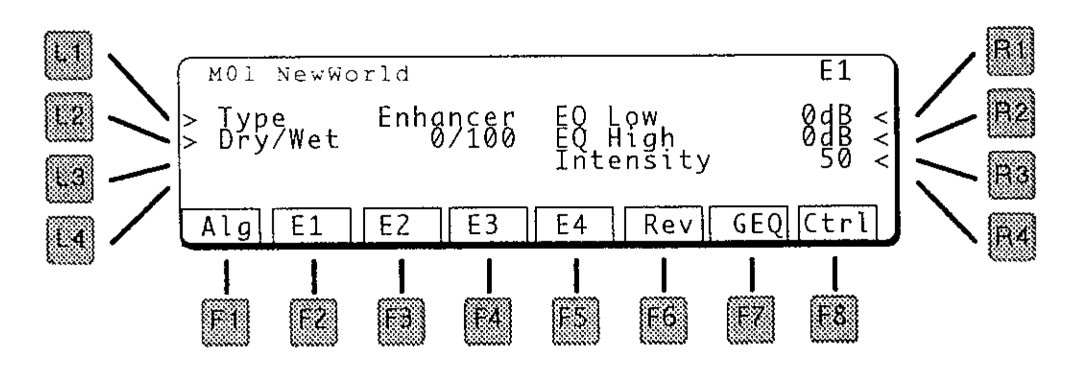
R1 EQ Low
Réglage des fréquences inférieures au point de départ de l'exciteur.

R2 EQ High
Réglage des fréquences supérieures au point de départ de l'exciteur.

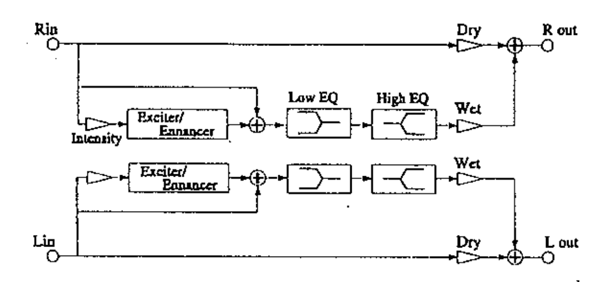
R3 Intensity
Réglage de l'influence de l'exciteur.

ENHANCER

L'Enhancer met en valeur les fréquences hautes, pour rendre un son plus facilement discernable dans un mix. L'Enhancer peut être utilisé pour finaliser un filtrage ou un phasing.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par l'enhancer (wet).

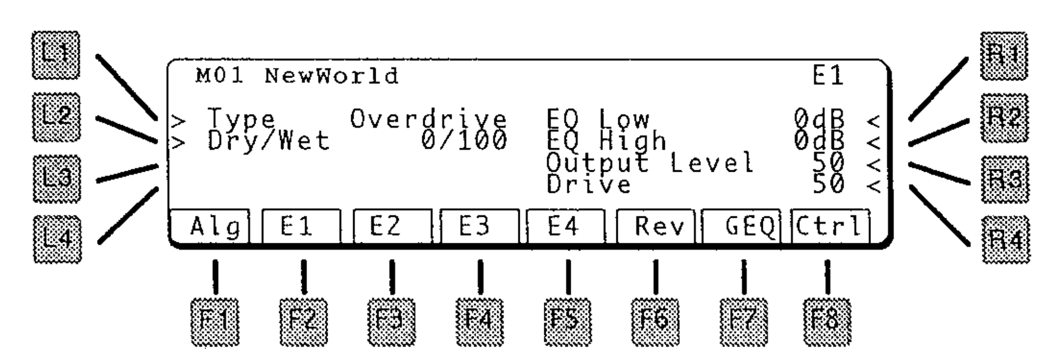
R1 EQ Low
Réglage des fréquences inférieures au point de départ de l'enhancer.

R2 EQ High
Réglage des fréquences supérieures au point de départ de l'enhanceur.

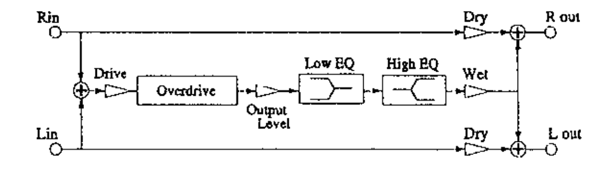
R3 Intensity
Réglage de l'influence de l'enhanceur.

OVERDRIVE

L'effet overdrive ajoute de la distorsion et du sustain pour les sons de guitare électrique de type "fuzz". C'est une sorte de distorsion plus douce que l'effet Distortion, ci-dessous.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

R1 EQ Low
Réglage des fréquences basses de l'effet overdrive.

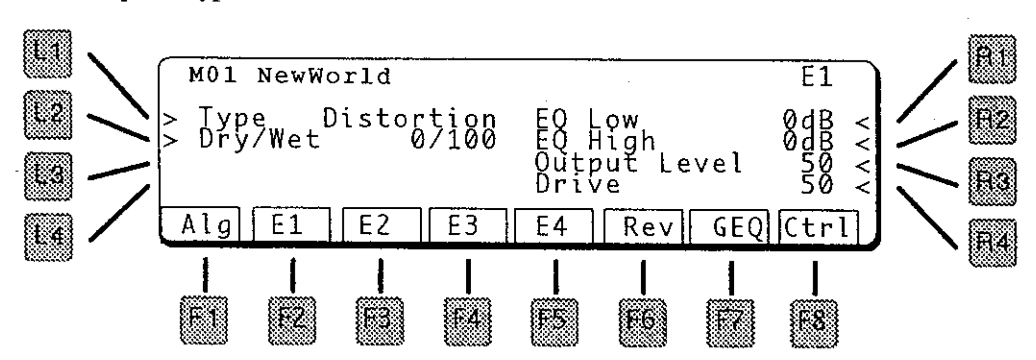
R2 EQ High
Réglage des fréquences hautes de l'effet overdrive.

R3 Output Level
Dosage de l'effet overdrive.

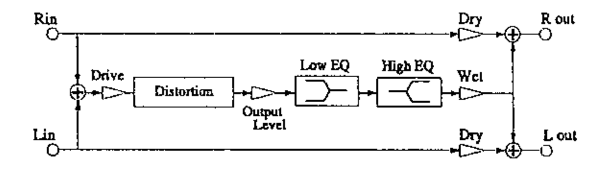
R4 Drive
Réglage du taux de distorsion.

DISTORTION

L'effet de Distortion ajoute une distorsion prononcée et allonge le son, pour les sons de guitare électrique de type " fuzz ".



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

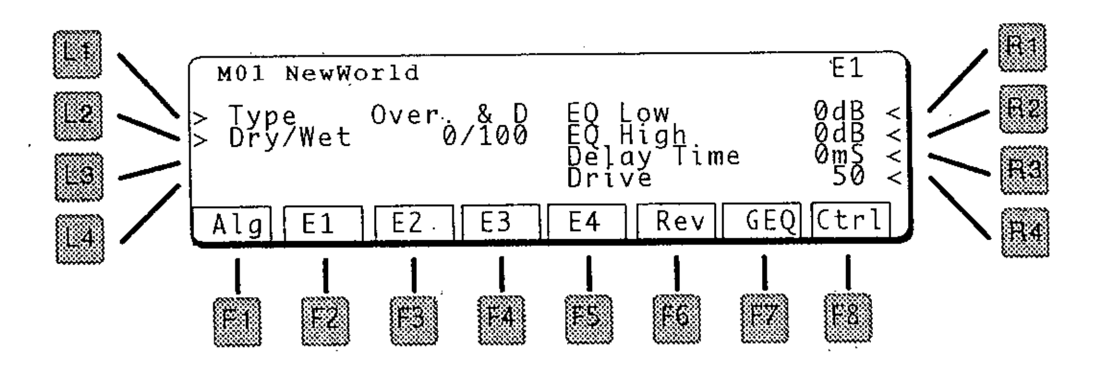
R1 EQ Low
Réglage des fréquences basses de l'effet de distorsion.

R2 EQ High
Réglage des fréquences hautes de l'effet de distorsion.

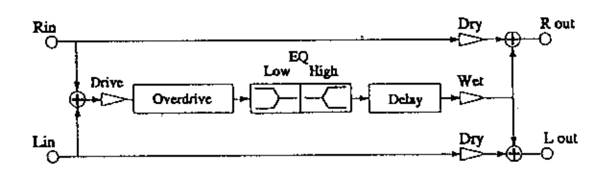
R3 Output Level
Dosage de l'effet de distorsion.

R4 Drive
Réglage du taux de distorsion.

Overdrive & Delay ajoute un écho qui claque, au son overdrive. Il en résulte un son distorsionné encore plus long.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



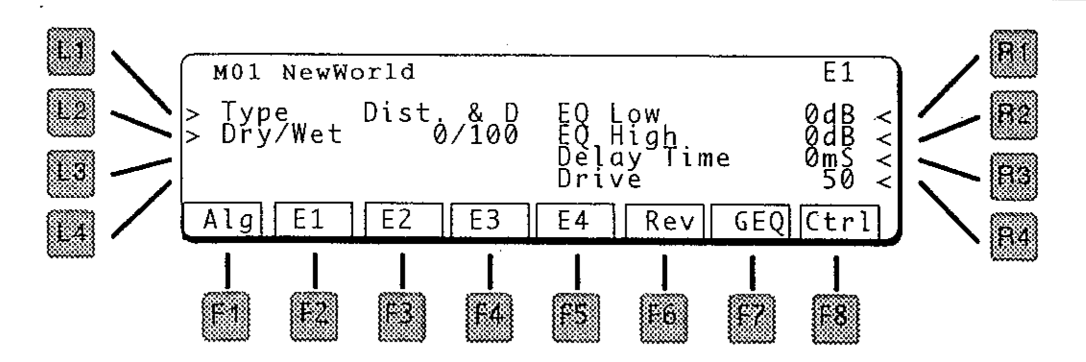
L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

R1 EQ Low
Réglage des fréquences basses de l'effet overdrive.

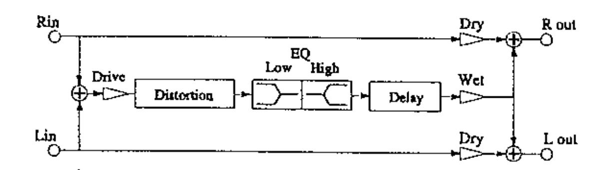
R2 EQ High
Réglage des fréquences hautes de l'effet overdrive.

R3 Delay Time
Réglage du temps de delay (jusqu'à 200mS).

R4 Drive
Réglage du taux de distorsion.



L1 Type
Sélection du type d'effet.



L2 Dry/Wet
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par la distorsion (wet).

R1 EQ Low
Réglage des fréquences basses de l'effet de distorsion.

R2 EQ High
Réglage des fréquences hautes de l'effet de distorsion.

R3 Delay Time
Réglage du temps de delay (jusqu'à 200mS).

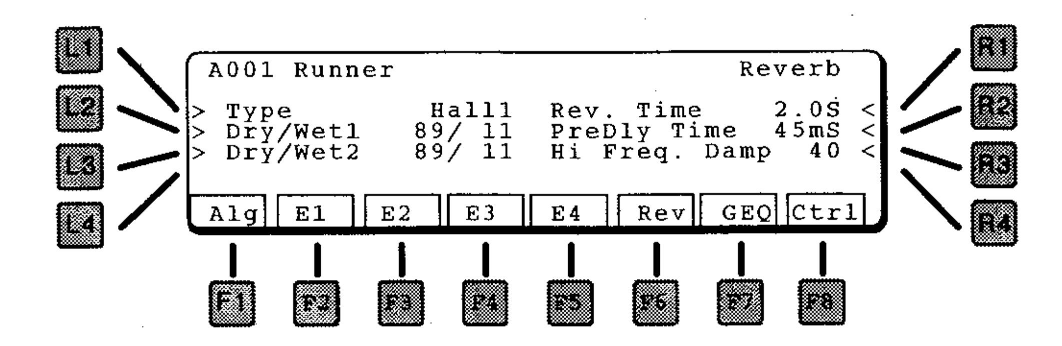
R4 Drive
Réglage du taux de distorsion.

Rev

Le bloc Reverb est un bloc d'effet de réverbération. Un des onze types différents de réverb pourra y être assigné. Les réglages disponibles varient d'un type de réverb à l'autre.

Comme vous pouvez le voir sur le synoptique, la section réverb possède deux entrées. Chaque page de réverb possède une paire de paramètre Wet/Dry (une pour chaque entrée). Ces deux entrées de réverb vous permettent de régler indépendamment le niveau de réverb pour chaque entrée

HALL 1
HALL 2
HALL 3

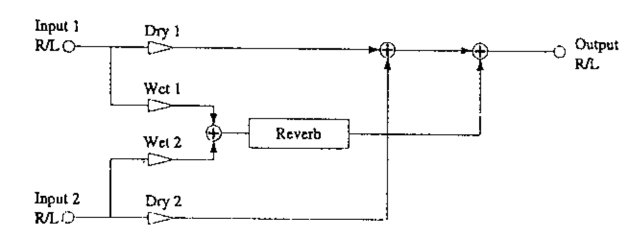


L1 Type
Réglage du type de l'effet.

Hall 1
Réverb Hall standard.

HALL 2
Petite réverb Hall

Hall 3
Réverb Hall brillante.



L2 Dry/Wet 1
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

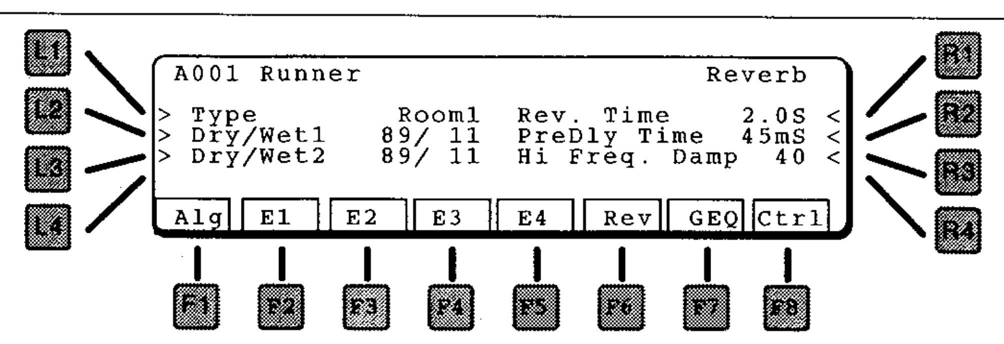
L3 Dry/Wet 2
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Reverb Time
Temps total de réverbération, en secondes.

R2 Predelay Time
Temps de retard avant l'effet.

R3 High Frequency Damping
Dans la plupart des espaces acoustiques naturels, les fréquences hautes sont absorbées plus rapidement que les fréquences basses. High Frequency Damping simule ce phénomène, en provoquant une extinction plus rapide des fréquences hautes. Plus le Damping est important, et plus les hautes fréquences s'éteindrons rapidement, comme s'il y avait plus de tapis ou de rideaux dans la pièce. Pièce en béton? Réglez le Damping à 1.

ROOM 1
ROOM 2
ROOM 3

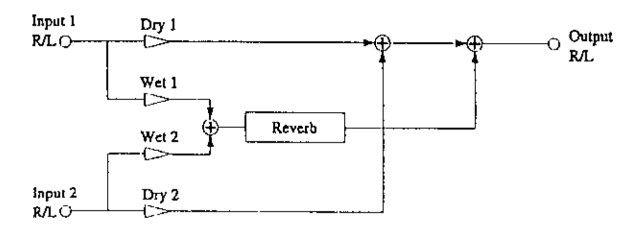


L1 Type
Sélection du type de l'effet.

Room 1
Réverb Room standard

Room 2
Longue réverb Room

Room 3
Réverb Room brillante



L2 Dry/Wet 1
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

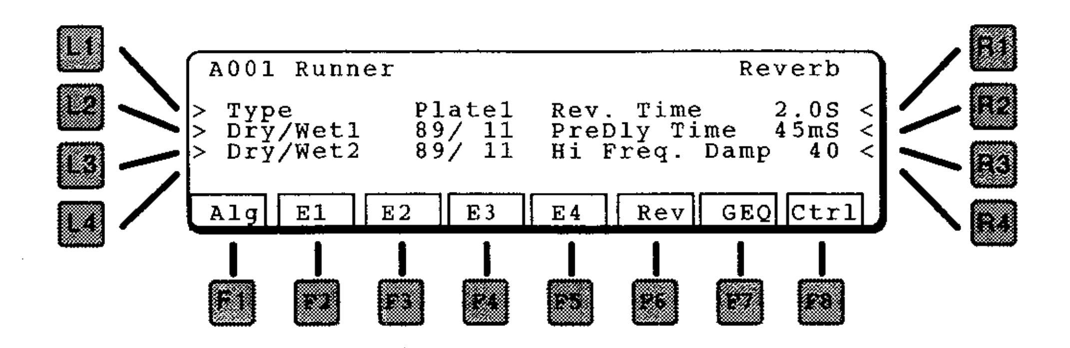
L3 Dry/Wet 2
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Reverb Time
Temps total de réverbération, en secondes.

R2 Predelay Time
Temps de retard avant l'effet.

R3 High Frequency Damping
Dans la plupart des espaces acoustiques naturels, les fréquences hautes sont absorbées plus rapidement que les fréquences basses. High Frequency Damping simule ce phénomène, en provoquant une extinction plus rapide des fréquences hautes.

PLATE 1
PLATE 2
PLATE 3

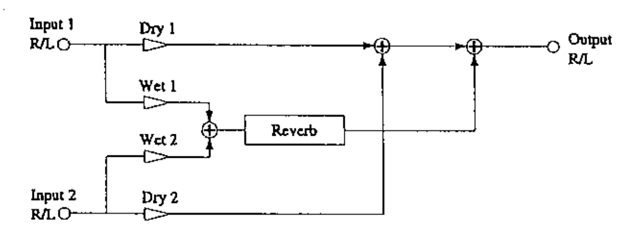


L1 Type
Sélection du type de l'effet.

Plate 1
Réverb Plate importante

Plate 2
Petite réverb Plate

Plate 3
Réverb Plate veloutée



L2 Dry/Wet 1
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

L3 Dry/Wet 2
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

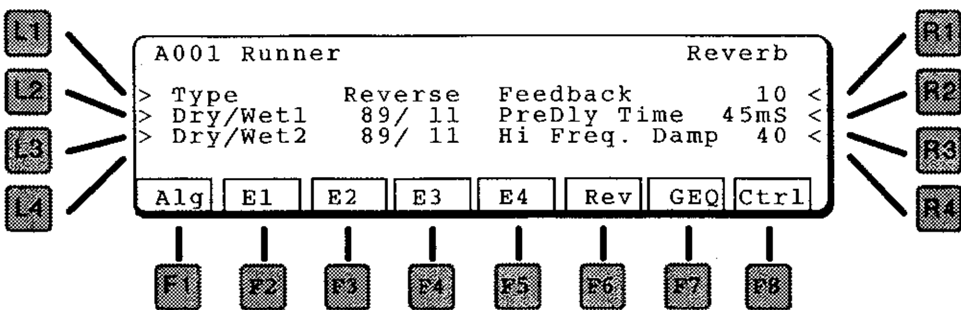
R1 Reverb Time
Temps total de réverbération, en secondes.

R2 Predelay Time
Temps de retard avant l'effet.

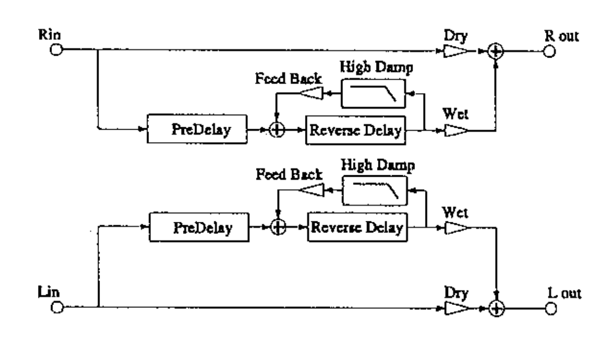
R3 High Frequency Damping
Dans la plupart des espaces acoustiques naturels, les fréquences hautes sont absorbées plus rapidement que les fréquences basses. High Frequency Damping simule ce phénomène, en provoquant une extinction plus rapide des fréquences hautes.

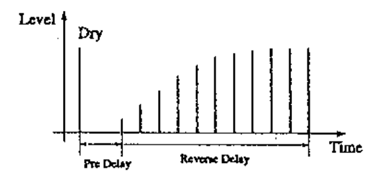
REVERSE

Au lieu de décliner comme une réverb naturelle, la réverb inversée (reverse) progresse de la façon représentée sur le diagramme ci-dessous.



L1 Type
Sélection du type de l'effet.





L2 Dry/Wet 1
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

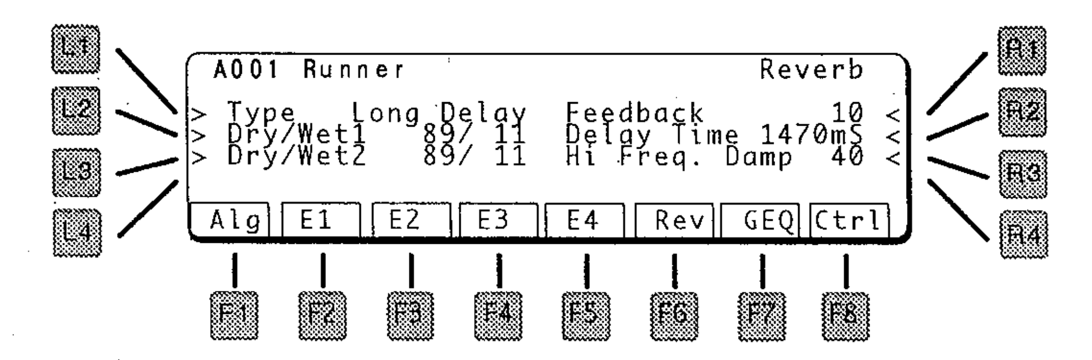
L3 Dry/Wet 2
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son réverbéré (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Feedback
Proportion de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Cela crée un delay répété.

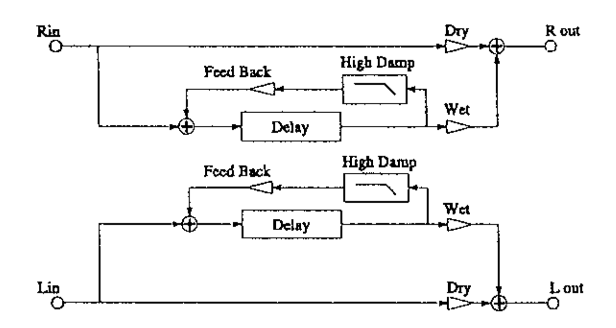
R2 Predelay Time
Durée du retard avant l'effet.

R3 High Frequency Damping
Atténuation des fréquences hautes de chaque répétition.

LONG DELAY



L1 Type
Sélection du type de l'effet.



L2 Dry/Wet 1
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le delay (wet) pour l'entrée du haut de l'algorithme.

L3 Dry/Wet 2
Réglage de la balance entre le son original (dry) et le son traité par le delay (wet) pour l'entrée du bas de l'algorithme.

R1 Feedback
Proportion de delay renvoyé en boucle dans l'entrée. Cela crée un delay répété.

R2 Delay Time
Réglage du temps de delay, par pas de 10mS, de 200 à 1470 mS. (1.47 seconde).

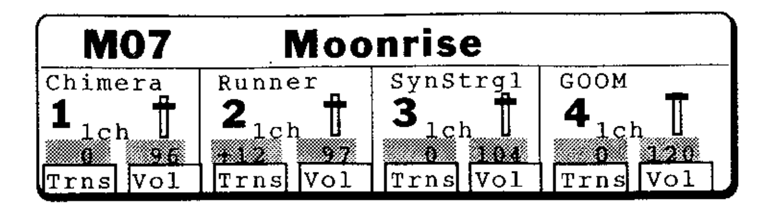
R3 High Frequency Damping
Atténuation des fréquences hautes de chaque répétition.

SECTION MULTI

Les patch Multi sont des combinaisons de quatre patch Single (ou moins). Ils peuvent être organisés en couches (Layer), partage de clavier, partage de vélocité, partage de canaux, ou autre.

JOUER UN MULTI

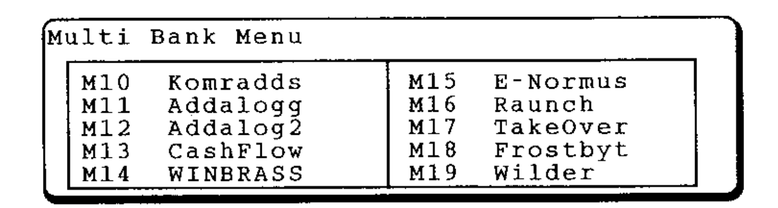
Appuyez sur la touche Multi sur la droite du clavier pour accéder à la page d'écran Multi Play.



Le nom du patch Multi est affiché, ainsi que le nom, la transposition, et le volume de chaque patch Single qui le compose.

Sélection des patch Multi

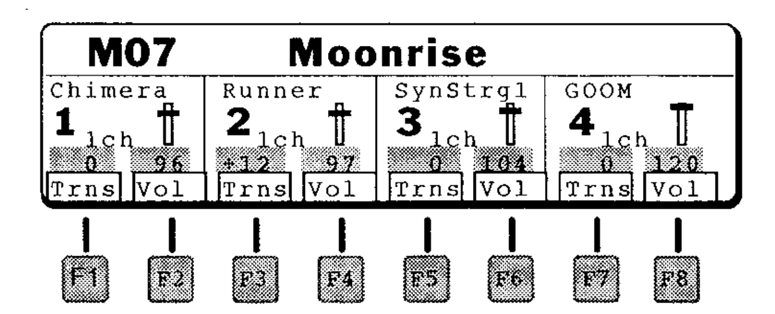
Pour sélectionner un des 64 patch Multi, utilisez les touches de sélection de patch (Patch Select) numérotées de 0 à 9 sur la droite de la console. Pour changer de banque, utilisez les touches Patch Select numérotées de 00 à 06. La page d'affichage de menu de banque, apparaît comme ci-dessous.



Cette page d'écran donne la liste des patch de la banque sélectionnée. Pour en sélectionner un, appuyez sur la touche 0 à 9 correspondante au dernier chiffre du numéro de patch. Le patch sélectionné est en place, avec l'affichage reproduit en haut de ce paragraphe.

Modifier les patch Multi

En mode Multi Play, la transposition et le volume de chaque patch Single peut être ajusté. Appuyez sur une des touches F décrites ci-dessous, puis utilisez la molette Value pour modifier le réglage.



F1 Transpose Section 1

Ce paramètre règle l'accord de la Section 1 en demi-tons. Pour augmenter un son de une octave, réglez la transposition à 12. Pour l'abaisser de une octave, réglez la transposition sur -12.

F2 Volume Section 1
Réglage du volume de la Section 1.

F3 Transpose Section 2
Réglage de la hauteur de la Section 2, en demi-tons.

F4 Volume Section 2
Réglage du volume de la Section 2 .

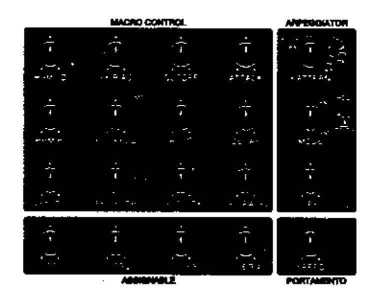
F5 Transpose Section 3
Réglage de la hauteur de la section 3, en demi-tons.

F6 Volume Section 3
Réglage du volume de la Section 3.

F7 Transpose Section 4
Réglage de la hauteur de la Section 4, en demi-tons.

F8 Volume Section 4
Réglage du volume de la Section 4.

UTILISATION DES MACRO CONTROLS



Comme en mode Single mode, les contrôleurs Macro et Assignable sur la gauche de l'instrument sont aussi disponibles pour l'édition instantanée en mode Multi. Ces contrôleurs sont décrits à la page 23. Ils affectent seulement le patch Single sélectionné (et ceux qui sont sur le même canal MIDI), et ajoutent ou soustraient leur valeur aux valeurs d'origine contenues dans tout patch Single.

De même, les réglages de l'arpégiateur affectent seulement le patch Single sélectionné, et ceux qui sont sur le même canal MIDI.

EDITION D'UN MULTI (MULTI EDIT)

Appuyez sur EDIT pour obtenir le menu Multi Edit, ci-dessous.

```
M21 K-Hit!                         Menu
> Common
> Section
> Effect
```

L1 Common
Passe à la page d'édition Common, ci-dessous.

L2 Section
Passe à la page d'édition de Section, expliquée à la page suivante de cette notice.

L3 Effect
Passe à la section d'effets (voir page 61).

Remarque:
Appuyez sur EXIT pour revenir au menu Multi Edit.

Sortir du mode d'édition

Depuis le menu Multi Edit, appuyez sur EXIT. Un message d'alerte apparaît pour vous demander si vous voulez sauvegarder et quitter. Appuyez sur WRITE pour sauvegarder, et quitter en passant dans le mode Multi Play mode, ou F8 (Quit) pour revenir en mode Multi Play sans sauvegarder. Pour continuer l'édition, appuyez sur EDIT.

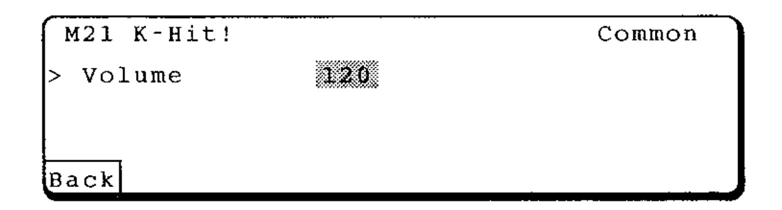
COMMON

Donnez un nom au patch Multi depuis cette page.

```
M21 K-Hit!                         Common
> ->  Name K-Hit!
> <-
    !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
   @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[ ]^_
   `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}-
                                   More
```

L1 et **L2** sélectionnent le caractère à modifier, et la molette Value sélectionne la lettre ou le nombre choisi.

F8 More
Permet de passer à la page Volume.

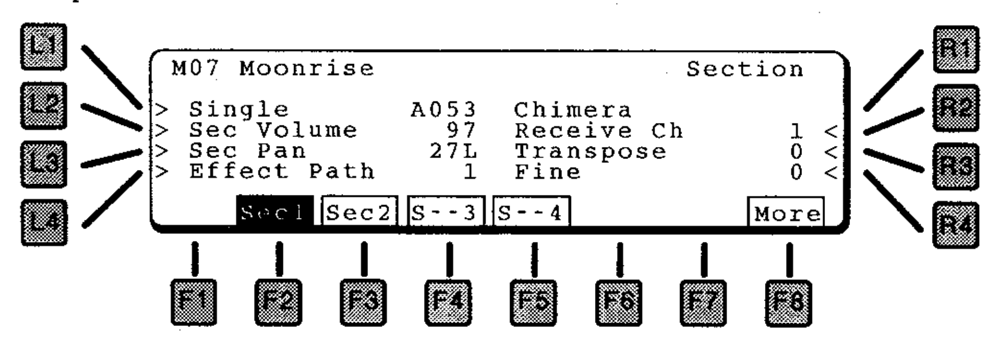


L1 Volume
Réglage du volume général du patch Multi.

F1 Back
Retourne à la page pour le nom.

SECTION

Les pages Section contiennent les paramètres de réglage de chacune des quatre sections d'un patch Multi.



Sélection d'une section

Dans un patch Multi, les paramètres Section existent pour chaque section. Pour sélectionner une section, appuyez sur la touche fonction correspondante à la section désirée (F2 à F5). Dans l'affichage ci-dessous, la Section 1 est sélectionnée.

Activation / Désactivation des Sections

Pour l'édition, il est utile de pouvoir activer ou désactiver individuellement les Sections. De plus, beaucoup de patch Multi n'ont pas besoin de quatre section actives.

Pour la Section sélectionnée (surlignée), appuyez encore une fois sur la touche fonction (F2 à F5). La section sera activée ou désactivée chaque fois que vous appuierez sur le bouton de fonction.

Dans l'affichage ci dessus, les Sections 1 et 2 sont actives (Sec1), alors que les Sections 3 et 4 sont désactivées (S—4). L'indication " ec " se change en " — " lorsqu'une section est désactivée.

Fonctions du menu Section

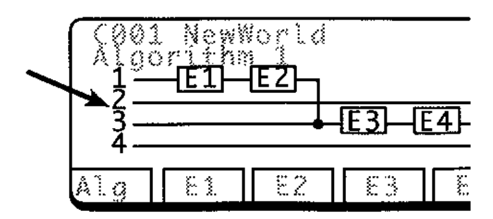
L1 Single Patch
Sélection du patch Single pour cette Section.

L2 Section Volume
Réglage du volume de la Section.

L3 Section Pan
Réglage du panoramique stéréo de la section.

L4 Effect Path
Aiguillage de cette section vers une des quatre entrées de la section d'effets. Pour en savoir plus sur les effets, voir page 61.

Effect Path dirige la Section vers une de ces entrées d'effet.

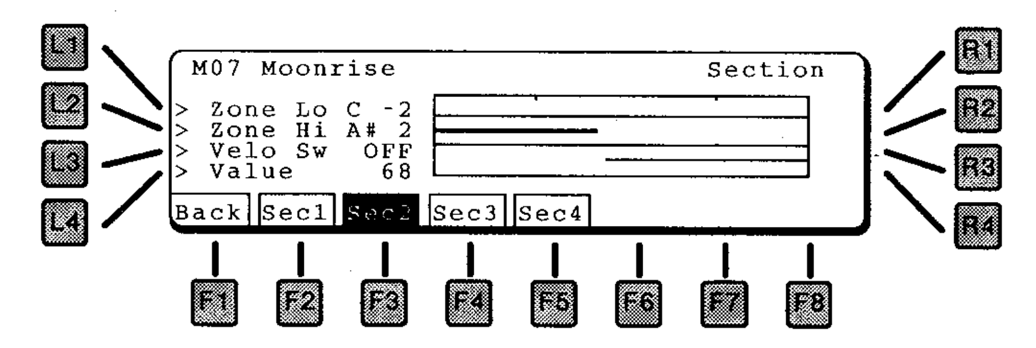


R3 Transpose
Réglage de la transposition de la section sélectionnée, par pas de un demi-ton. +12 correspond à une transposition de une octave vers le haut.

R4 Fine
Réglage fin de l'accord de la section.

F8 More
Passe à la page d'écran Zone, ci-dessous.

Zones de clavier et de vélocité de Section (Section Key and Velocity Zones)



L1 Zone Lo
Réglage de la note la plus basse qui sera jouée. Le dessin de clavier visualise la zone. La Section sélectionnée est surlignée.

L2 Zone Hi
Réglage de la note la plus haute qui sera jouée.

R1 Velocity Switch
Réglage du calibre de vélocité. Avec Loud, seule les notes enfoncées avec force jouerons. Avec Soft, seules les notes enfoncées doucement joueront. Lorsque le réglage est sur OFF, le commutateur de vélocité est désactivé, et les notes jouent à tous les niveaux de vélocité.

R2 Value
Réglage du seuil entre vélocité haute et vélocité basse. Le nombre indiqué correspond à la valeur MIDI de la vélocité.

F1 Back
Appuyez sur cette touche pour revenir à la page d'écran précédente.

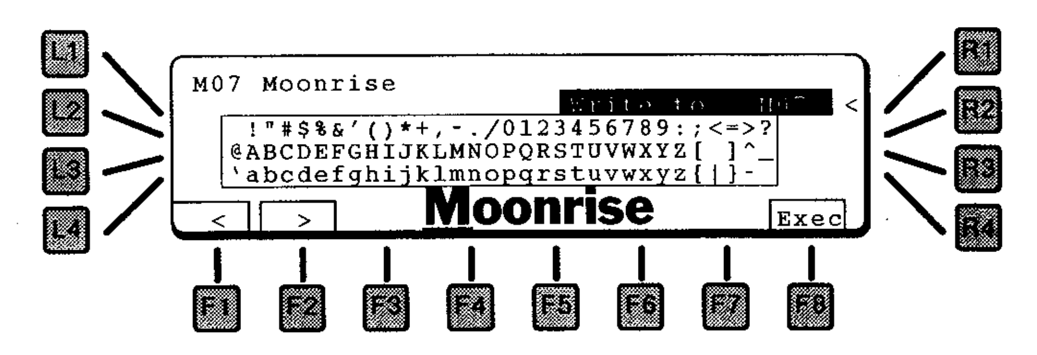
ECRITURE (WRITE)

Lorsque l'édition est terminée, sauvegardez votre Multi en appuyant sur le bouton WRITE, dans la section COMMON de la face avant. La page d'écran suivante apparaît.

```
M07 Moonrise
> Write
```

L1 Write

Sauvegarde votre patch dans la mémoire interne.



R1 Write Location
Utilisez la molette Value pour sélectionner l'emplacement où sera sauvegardé votre patch.

F1/F2 Character
Utilisez ceci pour donner un nom à votre patch. Les touches F1 et F2 vous permettent de sélectionner un caractère (déplacement du curseur), alors que la molette Value sert à choisir une lettre.

F8 Execute
Enregistrement du patch.

COMMON

La partie Common de la face avant, à gauche de l'afficheur, contient les contrôles de paramètres qui concernent la totalité de l'instrument.

SECTION SYSTÈME (SYSTEM SECTION)

Les pages système (System) propose des préférences de réglage qui agissent sur le comportement général du K5000S.

Les sept touches fonction (F1 à F7) permettent de passer dans une des sept sections des paramètres System.

F1 FSW
Passe à la page Switch.

F2 Arpeggiator
Passe à la page Arpeggiator.

F3 Reset
Retourne à la page Reset.

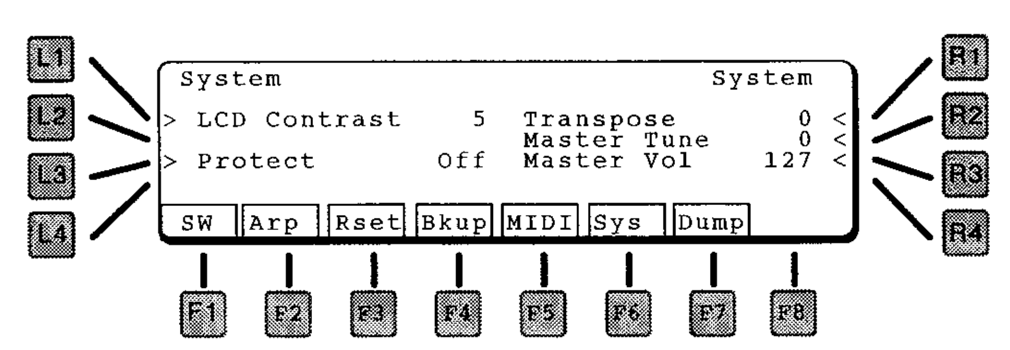
F4 Backup
Passe à la page Backup.

F5 MIDI
Passe à la page System MIDI.

F6 System
Retourne à la page System principale, ci-dessous.

F7 Dump
Passe à la page MIDI Data Dump.

SYSTEM



L1 LCD Contrast
Réglage du contraste de l'afficheur LCD. Réglez le pour que l'afficheur soit lisible clairement.

L3 Protect
Permet d'activer la protection de la mémoire interne. Lorsque Protect est sur " on ", les programmes de son ne peuvent pas être sauvegardés dans la mémoire interne.

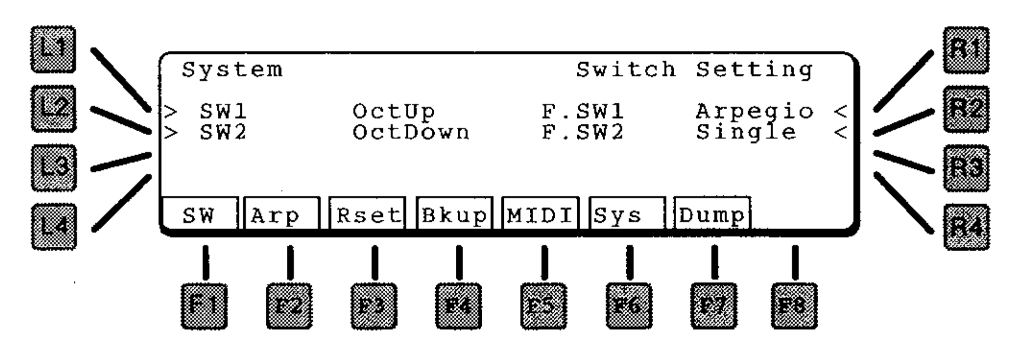
R1 Transpose
Transposition générale de l'instrument.

R2 Master Tune
Accord général de l'instrument.

R3 Master Volume
Réglage du volume MIDI général pour l'instrument (Contrôleur MIDI n° 7).

FSW (INTERRUPTEUR ASSIGNABLES)

Sur cette page vous pouvez choisir les fonctions des boutons programmables (sous le lecteur de disquette), et des prises pour les pédales programmables (sur la face arrière).



LES REGLAGES DISPONIBLES SONT:

SINGLE
Réglé par les paramètres du patch Single. Voir page 27 pour les réglages disponibles.

ARPEGGIO
Démarre ou arrête l'arpégiateur, comme le fait le bouton Arpeggiator de la face avant.

OCTUP
Transpose le clavier de une octave vers le haut.

OCTDOWN
Transpose le clavier de une octave vers le bas.

L1 SWITCH1
Sélectionne la fonction pour le bouton 1 (Switch 1).

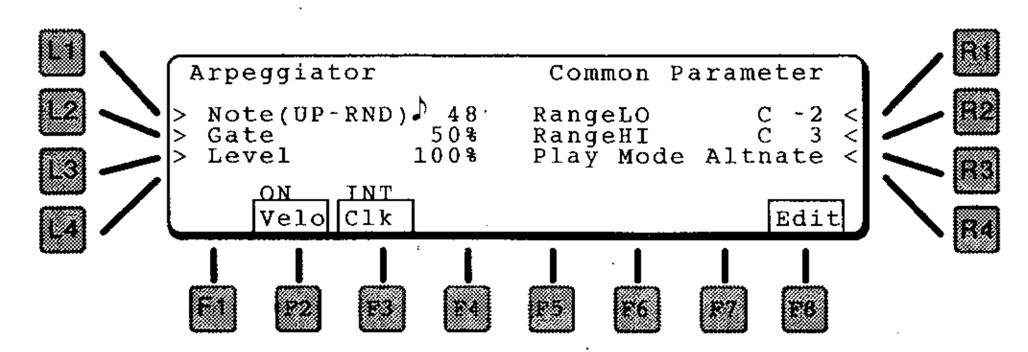
L2 SWITCH2
Sélectionne la fonction pour le bouton 2 (Switch 2).

R1 FOOTSWITCH1
Sélectionne la fonction pour la pédale 1 (Footswitch 1).

R2 FOOTSWITCH2
Sélectionne la fonction pour la pédale 2 (Footswitch 2).

L'arpégiateur est une des caractéristiques uniques du K5000S. Il offre des possibilités sophistiquées de programmation.

PARAMETRES COMMON



L1 NOTE VALUE
Règle la valeur de note pour l'arpégiateur lorsqu'il est dans les modes Up, Down, et Random (noire, croche, double-croche, etc.). Les réglages sont basés sur une résolution d'horloge de 96 pulsations par noire. Il en résulte les possibilités rythmiques suivantes:

Noire (Quarter Note)
Triolet de noire (Quarter Note Triplet)
Croche(Eighth Note)
Triolet de croche (Eighth Note Triplet)
Double-croche (Sixteenth Note)
Triolet de double-croche (Sixteenth Note Triplet)
Triple-croche (Thirty-second note)

L2 GATE
Règle la durée de chaque note en pourcentage du temps d'arpège. A 100%, chaque note sera prolongée jusqu'au début de la note suivante. A 50%, la durée de la note sera la moitié du temps entre deux débuts de notes qui se suivent.

L3 LEVEL
Réglage du niveau de chaque note en pourcentage de la vélocité de touche.

R1 RANGE LO
Réglage de la note grave de la plage de l'arpégiateur. Vous pouvez par exemple, choisir les deux octaves les plus graves pour l'arpégiateur, puis jouer par dessus les arpèges avec le reste du clavier.

R2 RANGE HI
Réglage de la note haute de la plage de l'arpégiateur.

R3 PLAY MODE
Les motifs de séquence (SQ.PTN1, SQ.PTN2) ont un nombre programmé de " positions d'arpèges ". Ce paramètre détermine ce qui arrive, si il y a moins de notes à arpéger que de positions.

REST
Les positions supplémentaires sont remplies avec des silences.

LAST
La dernière note se répète pour remplir les positions supplémentaires.

FIRST
La première note se répète pour remplir les positions supplémentaires.

ALTERNATE
Les notes jouées sont répétées dans l'ordre inverse pour remplir les positions supplémentaires. Si les notes répétées atteignent le début, elle seront encore répétées, mais depuis le début.

F2 VELOCITY
Active la réponse de l'arpégiateur à la vélocité. Si " On ", chaque note jouera avec la vélocité de note. Si " Off ", toutes les notes joueront avec la même vélocité.

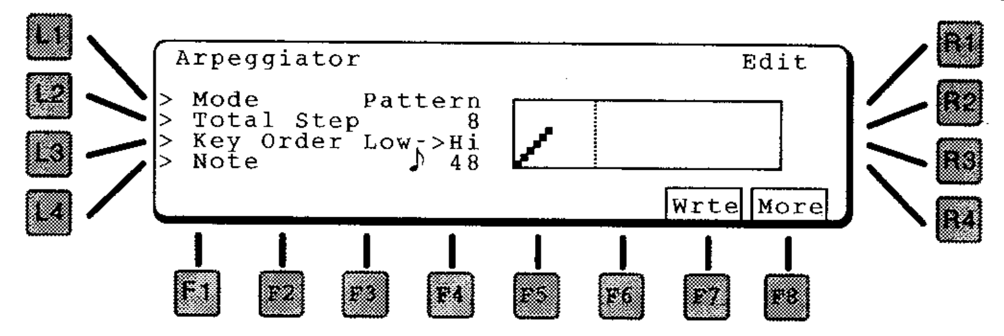
F3 CLOCK
Choix de l'horloge qui générera l'arpégiateur. Si le réglage est sur " EXT ", l'arpégiateur sera piloté au rythme d'un séquenceur externe ou d'un ordinateur.

EDITION DE L'ARPEGIATEUR (ARPEGGIATOR EDIT)

Dans les deux pages suivantes vous pouvez programmer jusqu'à huit motifs de l'arpégiateur. Vous pouvez régler le temps et la durée pour créer un motif de séquence rythmique (vous sélectionnez les notes en jouant sur le clavier).

L1 MODE
Il y a trois modes de jeu:

PATTERN
Les notes sont jouées une par une, en fonction de l'ordre dans lequel vous les avez jouées (si



Key Order est sur " On " - voir ci-dessous) ou de la plus basse à la plus haute (si Key Order est réglé sur " Low>Hi "). Une fois démarré, le motif se répétera même après le relâchement des touches du clavier.

TRIGGER
Toutes les notes seront jouées ensembles en fonction du motif programmé (voir ci-dessous). Le motif joue en continu, même après le relâchement des touches du clavier.

GATER
Toutes les notes jouent ensembles en fonction du motif programmé (voir ci-dessous). Dans ce mode, contrairement au mode Trigger, le motif joue seulement pendant que les touches sont appuyées.

L2 TOTAL STEP
C'est le nombre de pas (d'étapes) du motif. Si le nombre de notes jouées est inférieur au nombre de pas, le motif insérera des silences ou répétera des notes, en fonction des réglages de la page 111.

L3 KEY ORDER

KEY ON

Les notes sont arpégées dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées sur le clavier.

LOW->HI Les notes sont arpégées de la plus basse à la plus haute.

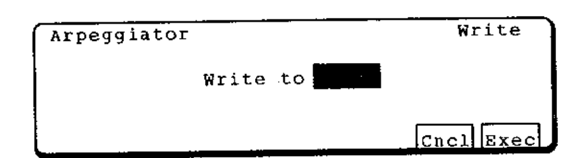
L4 NOTE

Réglage de la valeur de note pour l'arpégiateur lorsqu'il est dans les modes Up, Down, et Random (noire, croche, double-croche, etc.). Les réglages sont basés sur une résolution d'horloge de 96 pulsations par noire. Il en résulte les possibilités rythmiques de réglage suivantes:

- 96 Noire (Quarter Note)
- 64 Triolet de noire (Quarter Note Triplet)
- 48 Croche (Eighth Note)
- 32 Triolet de croche (Eighth Note Triplet)
- 24 Double-croche (Sixteenth Note)
- 16 Triolet de double-croche (Sixteenth Note Triplet)
- 12 Triple-croche (Thirty-second note)

F7 WRITE

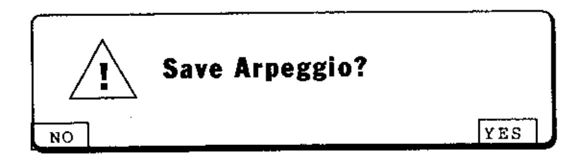
Ecriture des réglages de l'arpégiateur dans la mémoire. La boite de dialogue suivante apparaît:



Choisissez une des huit emplacements mémoire pour l'arpégiateur à l'aide de la molette Value. Appuyez sur Exec pour continuer. Are sure? Appuyez sur F8 pour continuer.

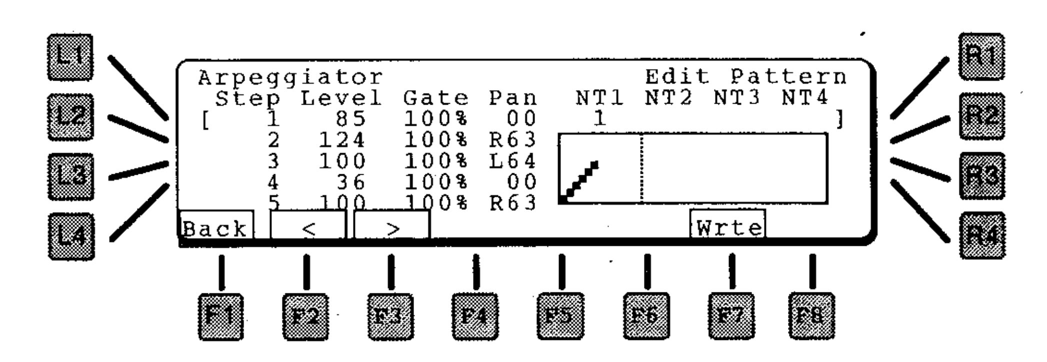
F8 MORE

Passe à l'éditeur de motif de l'arpégiateur, ci-dessous.



ARPEGGIO PATTERN EDIT

Dans cette page d'écran vous pourrez éditer le motif même de l'arpégiateur.



Utilisez les flèches (F2 et F3) pour vous déplacer de gauche à droite dans la liste des paramètres.

STEP

C'est le nombre de pas d'un motif (1 à 32). Lorsque Step est surligné, utilisez la molette Value pour vous déplacer à travers les pas (étapes) du motif.

DIFFERENTIATION DES NOTES ET DES PAS

Lorsque vous jouez des notes, un numéro est assigné à chaque note dans l'ordre ou elles ont été jouées. (de bas en haut, si vous avez joué un accord)). Normalement, ces numéros de note correspondent exactement aux numéros des pas. La séquence est arpégée pour donner l'effet de notes ascendantes typique à un arpégiateur.

Pourtant, l'arpégiateur du K5000S n'est pas forcé de maintenir cette correspondance, comme vous le montre l'explication ci-dessous. Vous pouvez organiser les notes comme vous le désirez (ce qui vous donne la possibilité de préprogrammer un motif de séquence, et de le contrôler ensuite depuis le clavier lors de l'exécution d'un morceau).

LEVEL

Le niveau de la note qui sera joué à cette étape.

REST

Si le niveau est complètement baissé, REST apparaît et un silence est appliqué à cette étape.

REPEAT

Si le niveau est tout en haut, REP apparaît et l'arpège se répète depuis le début jusqu'à ce point, autant de fois qu'il sera nécessaire pour combler la durée totale de l'étape (Total Step) de l'arpège.

REMARQUE: Repeat ne peut pas être sélectionné pour la première étape de l'arpège.

GATE

Règle la durée de chaque note en pourcentage du temps d'arpège. A 100%, chaque note sera prolongée jusqu'au début de la note suivante. A 50%, la durée de la note sera la moitié du temps entre deux débuts de notes qui se suivent.

PAN

Réglage du panoramique de la note de l'étape sélectionnée. Si le panoramique (Pan) est complètement abaissé, " - " apparaît et aucun panoramique ne sera appliqué.

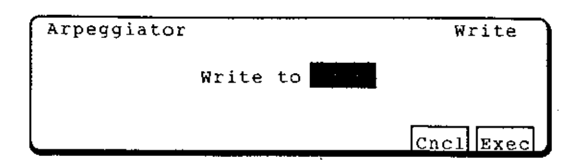
NT1 ~ NT4 (NOTE 1 ~ NOTE 4)

Ces paramètres permettent de définir quelle note(s) sera ou seront jouées à chaque étape.

Jusqu'à quatre notes peuvent être jouées à chaque étape. C'est ici que le problème des étapes de note devient important. Normalement le paramètre NT1 a la même valeur que le nombre d'étapes (Step Number).

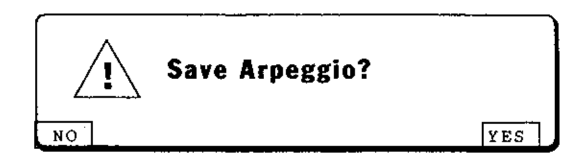
Par exemple, si vous voulez maintenir une note de basse en continu pendant le reste de l'arpège, vous réglerez NT1 sur 1 pour chaque étape, puis pour chaque étape NT2 égal au nombre total d'étapes. Le résultat sera une arpège à deux voix: une voix jouera toutes les notes alors que l'autre jouera seulement la note la plus grave (ou la première).

F7 WRITE
Sauvegarde les réglages de l'arpégiateur. Vous disposez de huit mémoires utilisateur pour motif de l'arpégiateur. Choisissez l'emplacement mémoire que vous désirez en utilisant la molette Value, puis appuyez sur F8 pour valider.



Are you sure? Appuyez sur F8 pour continuer, ou sur F1 pour annuler.

REMARQUE: Si vous sortez de l'arpégiateur sans sauvegarder, l'affichage vous demandera de sauvegarder vos réglages d'arpèges.



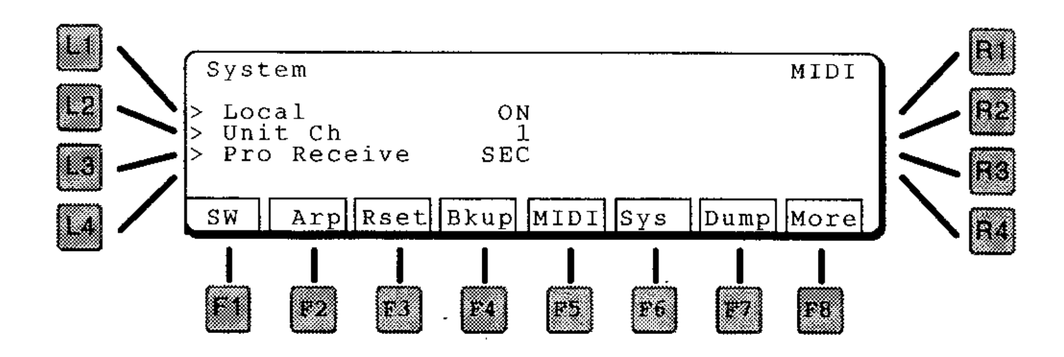
Appuyez sur F1 pour renoncer à vos modifications, ou F8 pour passer à la page d'écran Write, ci-dessus.

RESET

Cette fonction recharge tous les patch depuis la mémoire Flash de sauvegarde. Ceci ne devrait être nécessaire que pour rétablir les patch d'origine après réception d'un dump de données MIDI, ou lecture d'une séquence MIDI avec des données de patch enregistrées.

BACKUP

Cette fonction sauvegarde tous les patch dans la partie de sauvegarde de la mémoire Flash. C'est utile uniquement pour sauvegarder un dump MIDI, car les données de patch dumpées ne sont inscritent que dans la mémoire RAM de travail.



L1 Local

Réglage du Local Control MIDI. Si il est sur ON le clavier et le séquenceur sont reliés au générateur de son. Si il est sur OFF, le clavier et le séquenceur sont séparés du module de son. Le réglage OFF est utile lorsqu'un séquenceur externe est utilisé.

L2 UNIT CHANNEL (CANAL SYSTEME)

Réglage du canal MIDI de base de l'appareil. C'est sur ce canal que le clavier transmettra les données MIDI, et que les Program Change classiques (Normal) seront reçus.

L3 PROGRAM RECEIVE

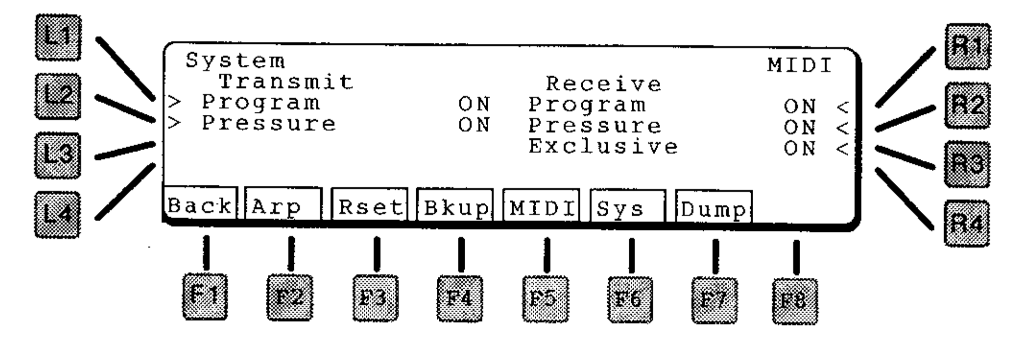
Réglage du mode de réception des Program Change.

NORMAL
La réception d'un Program Change provoque un changement de patch pour le K5000.

SECTION
Dans un patch Multi, la réception d'un Program Change change seulement le patch Single assigné au canal de ce Program Change.

F8 More

Passe à la page de paramètres suivante.



L1 Transmit Program

Si ce réglage est sur on, le K5000S transmettra les Program Change.

L2 Transmit Pressure

Si ce réglage est sur on, le K5000S transmettra le Second Toucher.

R1 Receive Program

Si ce réglage est sur on, le K5000S recevra les Program Changes.

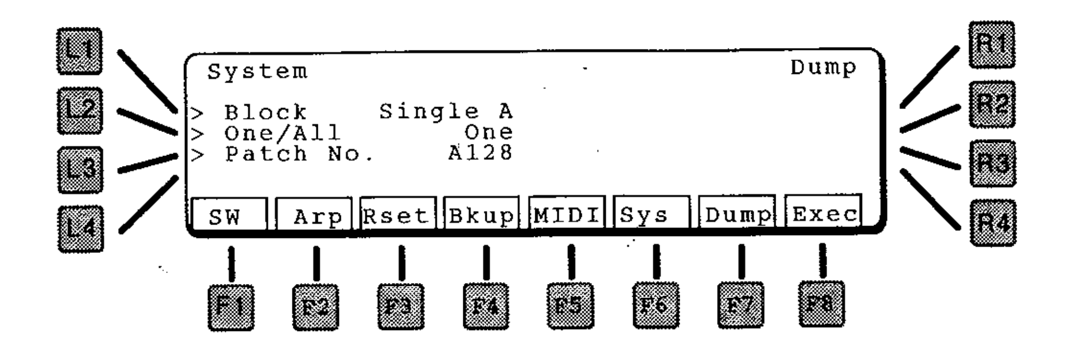
R2 Receive Pressure

Si ce réglage est sur on, le K5000S recevra les informations de Second Toucher.

R3 Receive Exclusive
Si ce réglage est sur on, le K5000S recevra les messages de Système Exclusif.

DUMP

Cette page est utilisée pour lancer le transfert d'un fichier de Système Exclusif MIDI. Les données du programme sont transmises par le MIDI.



L1 Block
Sélection du bloc de sons qui sera transféré.

Blocs
Single
Banque des sons Single (A ou D).

Multi
Banque des sons combinés Multi.

L2 One/All
Permet de sélectionner seulement un programme, ou tous les programmes du bloc.

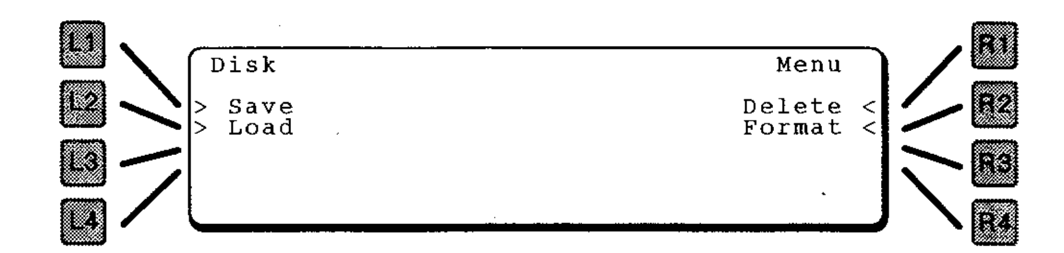
L3 Patch Number
Si " One " est sélectionné ci-dessus, ce paramètre permet de choisir le patch individuel à dumper.

F8 Execute
Lance le transfert de données. " Are You Sure? " Appuyez sur YES (F8) pour confirmer, ou NO (F1) pour annuler.

SECTION DISQUETTE (DISK SECTION)

Les pages Disk vous permettent de sauvegarder votre travail sur des disquettes. Que vous veuillez faire une sauvegarde de vos patch, sauvegarder un morceau pour un rendez-vous en studio, charger de nouveaux sons pour un autre projet, ou importer des fichiers MIDI musicaux chargés depuis Internet dans votre PC, vous trouverez que la disquette du K5000S est votre porte de communication avec le monde extérieur.

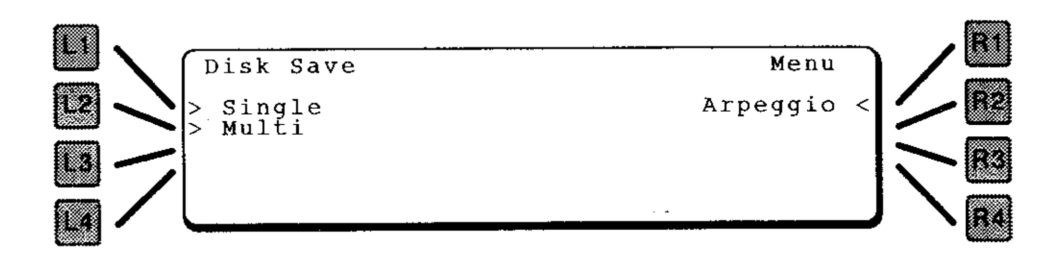
Appuyez sur le bouton DISK de la face avant pour obtenir la page d'écran Disk ci-dessous, dédiée à la disquette.



Vous disposez de quatre options pour sauvegarder, charger, et effacer des fichiers, ainsi que pour formater des disquettes neuves.

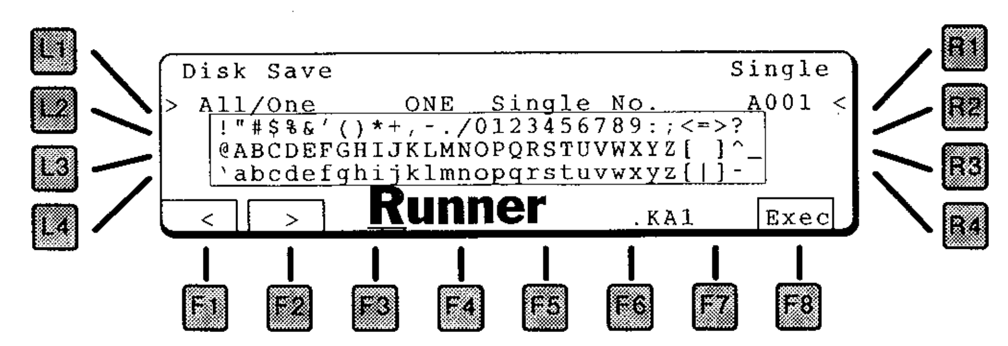
L1 SAVE

Cette section permet de sauvegarder des types de fichier variés sur la disquette du K5000S.



L1 Save Single

Vous pouvez sauvegarder des patch Single individuels, ou une banque complète, sur la disquette.



L1 All/One

Permet de choisir tous (ALL) les patch d'une banque , ou un seul (ONE).

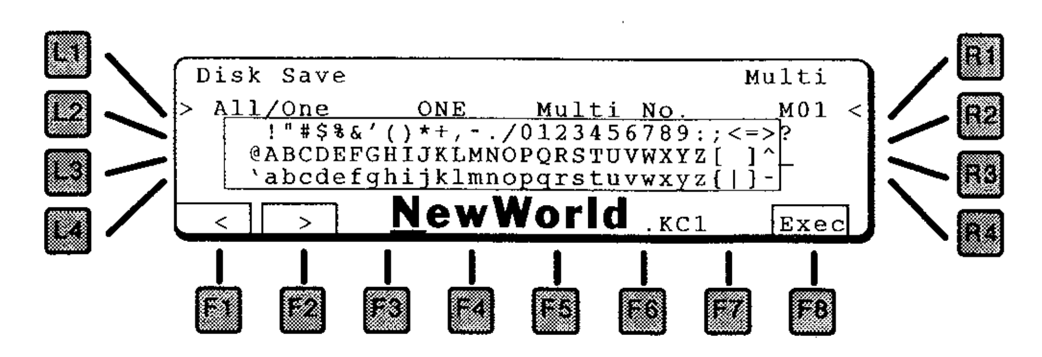
Remarque:
La banque Single sélectionnée avant d'entrer dans la section Disk, sera la seule banque disponible.

R1 Single No.
Si vous voulez sauvegarder un seul patch sur la disquette, sélectionnez le numéro du patch, ici.

F1/F2 Character
Ici vous pouvez nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute
Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiqué après le nom. Voir page 119 pour la liste des types de fichiers du K5000S.

L2 Save Multi



L1 All/One
Choisissez la totalité de la banque MULTI, ou seulement un patch Multi (ONE).

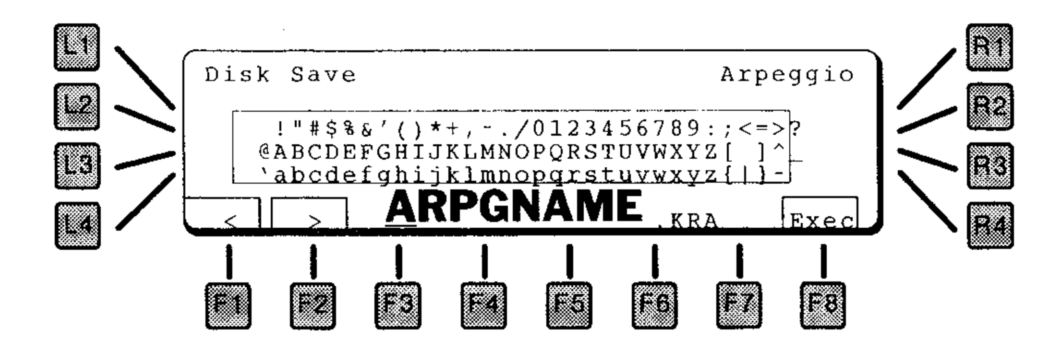
R1 Multi No.
Si vous voulez sauvegarder seulement un patch sur la disquette, sélectionnez le numéro du patch, ici.

F1/F2 Character
Ici vous pouvez nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère dans le nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour sélectionner une lettre.

F8 Execute

Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiqué après le nom. Voir page 160 pour la liste des types de fichiers du K5000S.

L3 SAVE ARPEGGIO PATTERN



F1/F2 CHARACTER

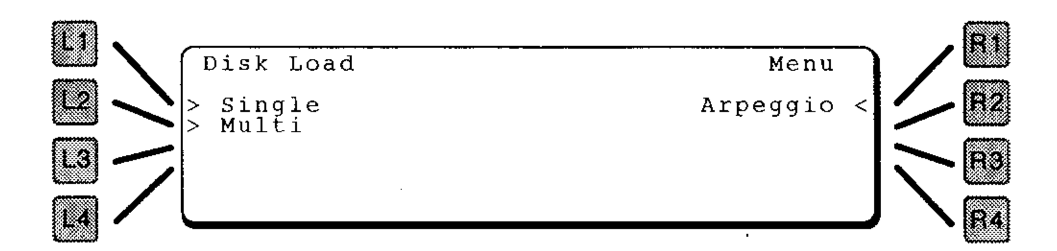
Permet de nommer le fichier sur la disquette. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner un caractère du nom (déplacement du curseur), et la molette Value pour choisir une lettre.

F8 EXECUTE

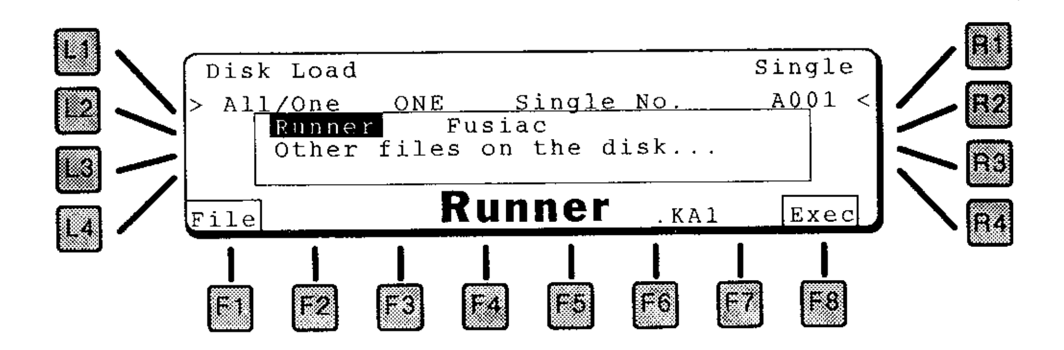
Appuyez sur Execute pour sauvegarder le fichier. Il sera sauvegardé avec l'extension de fichier indiquée après le nom. Voir la liste des types de fichiers du K5000S page119.

L2 LOAD

Cette section permet de charger des types de fichier variés du K5000S.



Ceci indique la procédure de chargement pour les Single. Les autres procédures sont identiques.



L1 All/One

Choix d'un fichier de banque de patch (.KAA or .KBA) ou d'un fichier d'un seul patch (.KA1 or KB1).

R1 Single No.

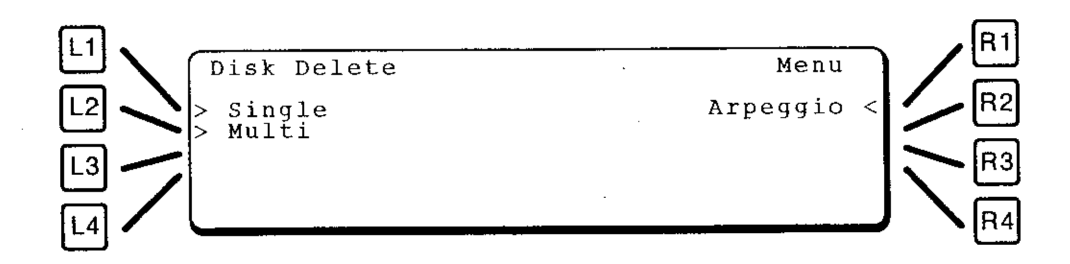
C'est l'emplacement de destination pour le fichier.

F1 File
Ceci vous permet de choisir parmi les fichiers de la disquette qui correspondent au type de fichier sélectionné. Utilisez la molette Value pour sélectionner le fichier désiré.

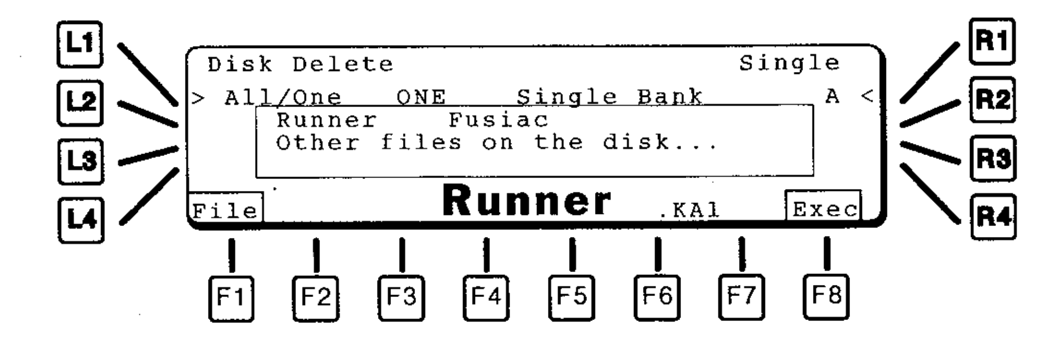
F8 Execute
Appuyez sur Execute pour charger le fichier.

Remarque pour les utilisateurs de Mac / Win 95:
Tous les noms de fichier doivent être au format standard DOS 8+3 lettres. Les fichiers Standard MIDI doivent posséder le suffixe .MID, sinon le K5000S ne les reconnaîtra pas.

R1 DELETE



Ceci indique la procédure d'effacement pour les Single. Les autres procédures sont identiques.



L1 All/One
Choix d'un fichier de banque de patch (.KAA or .KBA) ou d'un fichier d'un seul patch (.KA1 or KB1).

R1 Single Bank
Sélection du type de banque Single: A ou D.

F1 File
Ceci vous permet de choisir parmi les fichiers de la disquette qui correspondent au type de fichier sélectionné. Utilisez la molette Value pour sélectionner le fichier désiré.

F8 Execute
Appuyez sur Execute pour effacer le fichier de la disquette.

```
Disk Format
> Format          1.4MB
    Formatting Will Destroy All Data
              On The Disk.
                                   Exec
```

Permet de formater une disquette qui sera utilisée par le K5000S. Le K5000S utilise le même format que les PC IBM et compatibles. Si une disquette est déjà formatée au format PC standard, il n'est pas nécessaire de la reformater.

L1 Format Type
Choisissez le type de disquette que vous désirez formater: 1.4MB pour les disquettes Haute Densité (2HD), 720KB pour les disquettes Double Densité plus anciennes (2DD).

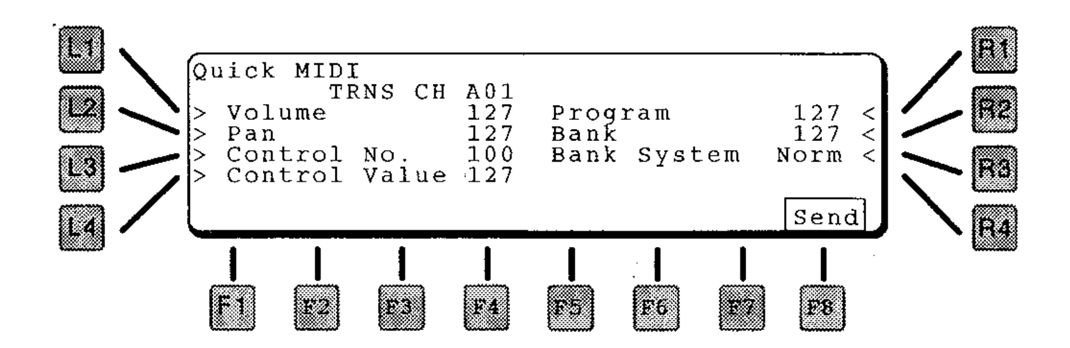
F8 Execute
Démarrage du processus de formatage. Are you sure? Appuyez sur F8 pour continuer, F1 pour annuler.

LISTE DES FORMATS DE FICHIER

Les formats de fichier suivants peuvent être lus est écrits par le K5000S:

fonction	données	type du fichier	nom du fichier	exemple	Ecriture/Lecture
Sauvegarde/ Chargement	Single ADD	Un	*.KA1	A32	o
		Tout	*.KAA	A1-A64	o
	Multi	Un	*.KC1	M1	o
		Tout	*.KCA	M1-M64	o
	Arpeggio	Tout	*.KRA		o
Système d'opération	Programme		K5000SR.SYS		Lecture seulement

Les messages MIDI suivants peuvent être envoyés depuis cette page. Les messages sont envoyés sur le canal MIDI System, réglable dans la page System MIDI. Le canal MIDI System est indiqué en haut de l'écran.



L1 Volume
Envoie un message de Volume, en utilisant le contrôleur continu #7.

L2 Pan
Envoie un message de Pan, en utilisant le contrôleur continu #10.

L3 Control Number
Il existe 128 contrôleurs continus MIDI. Certains, comme le volume, le panoramique, la pédale sustain, et les messages de sélection de banque sont utilisés couramment par tous les instruments. D'autre contrôleurs sont plus spécifiques, et sont utilisés pour des tas de choses, depuis les paramètres de synthétiseur, en passant par les paramètres pour console de mixage ou de lumière automatisées.

Ce paramètre sélectionne un des contrôleurs continus (de 0 à 127).

L4 Control Value
Réglage de la valeur du message envoyé par le contrôleur continu, sélectionné ci-dessus.

R1 Program
Envoie un message de changement de programme (Program Change), qui indiquera à un instrument piloté de changer de patch de son. 128 Program Change numérotés de 0 à 127, sont disponibles.

R2 Bank
Les instruments de fabrication récente contiennent plus de 128 patch en mémoire. Le MIDI contourne cette limitation en divisant les patch de son disponibles, en plusieurs banques de patch. Utilisez les messages Bank System pour spécifier la banque que vous voulez utiliser. A l'intérieur d'une banque, les messages de Program Change peuvent être utilisés pour sélectionner des programmes individuels.

R3 Bank System
Le paramètre Bank System permet de sélectionner le type de message de sélection de banque à envoyer.

Normal

Normal. Le message de banque est envoyé sans indication.

1 (MSB)

MSB. Le message de banque est envoyé avec une indication de MSB.

2 (LSB)

LSB. Le message de banque est envoyé avec une indication de LSB.

F8 Send
Cette fonction transmet tous les messages.

APPENDICE

BANK A (BANK NO. 100)

No	Name	Categor
A001	Runner	SFX
A002	Gorgizmo	SFX
A003	DstPulse	Lead
A004	TelMetal	SEQ
A005	Driver	Techno
A006	Reznator	Bass
A007	GOOM	Lead
A008	Heaven	TXT Pad
A009	Creaturz	TXT Pad
A010	K-Bells	Percus
A011	Hardcore	Techno
A012	Mentara	Lead
A013	Shakkiri	Lead
A014	Tweeky	Lead
A015	Tangeri	Lead
A016	Rasty	Lead
A017	Pyper	Lead
A018	Clavaxx	Polysyn
A019	BrasMorf	Polysyn
A020	Insyncer	Polysyn
A021	Fusiac	Polysyn
A022	HyprWyr	Polysyn
A023	History	Polysyn
A024	Launcher	Polysyn
A025	Wintage	Polysyn
A026	LeadVox	Polysyn
A027	VooCoo	Polysyn
A028	Sweepipe	Polysyn
A029	Formanta	Polysyn
A030	HardFaze	TXT Pad
A031	TalkGlas	TXT Pad
A032	Eaglelan	TXT Pad
A033	Bee3Pad	TXT Pad
A034	Zisch	TXT Pad
A035	WheelPad	BG Pad
A036	HotSweet	BG Pad
A037	Engage	BG Pad
A038	Starship	Techno
A039	RaveRizm	Techno
A040	TB5005	Techno
A041	Frogga	Techno
A042	TeknoBas	Techno
A043	RoboBass	Bass
A044	Basstron	Bass
A045	DooBass	Bass
A046	YazzaY	Percus
A047	Richness	Percus
A048	HolyVibe	Percus
A049	Plukk	Percus
A050	Seaworld	SFX
A051	4thPlane	SFX
A052	Moduar	SFX
A053	Chimera	SFX
A054	Opposite	SFX
A055	Nebular	SFX
A056	Melmaker	SFX
A057	Rippin	SFX
A058	Ultimate	SEQ
A059	Talkie	SEQ
A060	Mices	SEQ

BANK D (BANK NO. 102)

No	Name	Category
D001	DaLead	Lead
D002	Dinosaur	Lead
D003	OtaStack	Lead
D004	NoisyLD	Lead
D005	Sunset	Lead
D006	TNT5000	Polysynth
D007	Fantapol	Polysynth
D008	K.Lite	Polysynth
D009	Jumper	Polysynth
D010	VelSquar	Polysynth
D011	Entrance	Polysynth
D012	HerrFumy	Polysynth
D013	UndaWear	Polysynth
D014	Morphos	Polysynth
D015	Gulliver	TXT Pad
D016	Monks	TXT Pad
D017	K-Philes	TXT Pad
D018	Hot Spot	TXT Pad
D019	FloorSaw	BG Pad
D020	Scotty	BG Pad
D021	Peaceful	BG Pad
D022	Breathy	BG Pad
D023	VoiceStr	BG Pad
D024	Chamber	BG Pad
D025	Interpol	BG Pad
D026	O-Tone	BG Pad
D027	Raver	Techno
D028	FFBass	Bass
D029	Crystalz	Percus
D030	WireTrap	Percus
D031	CybaStrt	Percus
D032	Vector	Percus
D033	Nylong	Percus
D034	BellEcho	Percus
D035	NewGhost	SFX
D036	Aquarius	SFX
D037	Meltonin	SFX
D038	Moover	SFX
D039	Castalia	SFX
D040	Quack	SEQ

(BANK NO. 101)

M01	NewWorld	M33	Uglyduck
M02	Halo	M34	AttkBras
M03	Yin&Jan	M35	Midnight
M04	EyesLee	M36	Bas¥Lead
M05	Horror	M37	Dreamin'
M06	CHRMLead	M38	Heather
M07	BeGentle	M39	Moonset
M08	BraStack	M40	BigWorld
M09	Tibetan	M41	H.Vibe*2
M10	Sphere	M42	DreamHrn
M11	ESP.Bass	M43	KamAlien
M12	Meltopol	M44	FarFa
M13	CybaTekn	M45	Mallthit
M14	FatPlukk	M46	Add*Zon2
M15	Junctio2	M47	Sunlite
M16	SuperLow	M48	Bell-pol
M17	Ota_mill	M49	SoftLead
M18	TimeWrp2	M50	Wavers
M19	LochNess	M51	Histry*3
M20	MonoPoly	M52	CashFlo2
M21	AddSDrum	M53	RotoPad
M22	TecSplit	M54	ThikClav
M23	ASIA2	M55	HelpHand
M24	Vantage	M56	Sta+Crec
M25	Purple-O	M57	Submerg2
M26	HalfTone	M58	HyprComp
M27	Calmy	M59	Fleeting
M28	UnizoLD	M60	LeadIt
M29	NoHitter	M61	Passing
M30	RockLead	M62	RawAdd1
M31	S-Pluck	M63	AftrThot
M32	London	M64	Open2001

EFFECT PARAMETERS

EFFECT PARAMETER

Parameter 1 is R dry/WET1 or E DRY/WET for contoroller

<< default table >>

(grey): R DRY/WET2 for contoroller
(light grey): E PARA for controller

			parameter 1		parameter 2		parameter 3		parameter 4		parameter 5	
	mode	in/out	name	value (def.)	name	value (def.)	name	value (def.)	name	value (def.)	name	value (def.)
1	rev_hall 1 (Standard)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (85/15)	dry/wet 2	0 - 100 (85/15)	rev. time	0.3- 5.0S (1.5S)	predly time	0 - 100mS(30mS)	hi freq damp	1 - 100 (25)
2	rev_hall 2 (Small)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (40/60)	dry/wet 2	0 - 100 (40/60)	rev. time	0.3- 5.0S (1.5S)	predly time	0 - 100mS(50mS)	hi freq damp	1 - 100 (5)
3	rev_hall 3 (Bright)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (70/30)	dry/wet 2	0 - 100 (70/30)	rev. time	0.3- 5.0S (3.0S)	predly time	0 - 100mS(60mS)	hi freq damp	1 - 100 (25)
4	rev_room 1 (Standard)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (85/15)	dry/wet 2	0 - 100 (85/15)	rev. time	0.3- 3.0S (0.6S)	predly time	0 - 100mS(5mS)	hi freq damp	1 - 100 (15)
5	rev_room 2 (Large)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (80/20)	dry/wet 2	0 - 100 (80/20)	rev. time	0.3- 3.0S (1.0S)	predly time	0 - 100mS(30mS)	hi freq damp	1 - 100 (5)
6	rev_room 3 (Bright)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (65/35)	dry/wet 2	0 - 100 (65/35)	rev. time	0.3- 3.0S (1.5S)	predly time	0 - 100mS(40mS)	hi freq damp	1 - 100 (40)
7	rev_plate 1 (Large)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (70/30)	dry/wet 2	0 - 100 (70/30)	rev. time	0.3- 5.0S (1.0S)	predly time	0 - 100mS(5mS)	hi freq damp	1 - 100 (5)
8	rev_plate 2 (Small)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (80/20)	dry/wet 2	0 - 100 (80/20)	rev. time	0.3- 5.0S (2.0S)	predly time	0 - 100mS(30mS)	hi freq damp	1 - 100 (20)
9	rev_plate 3 (Mellow)	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (70/30)	dry/wet 2	0 - 100 (70/30)	rev. time	0.3- 5.0S (3.0S)	predly time	0 - 100mS(40mS)	hi freq damp	1 - 100 (40)
10	reverse <- no reverb	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (0/100)	dry/wet 2	0 - 100 (0/100)	feed back	1 - 100 (10)	predly time	0 - 100mS(0mS)	hi freq damp	1 - 100 (20)
11	long dly <- no reverb	stereo	dry/wet_1	0 - 100 (40/60)	dry/wet 2	0 - 100 (40/60)	feed back	1 - 100 (100)	dly time	200-1470mS(500mS)	hi freq damp	1 - 100 (20)
12	early ref. 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (30/70)	slope	1 - 100 (1)			predly time	0 - 100mS(5mS)	feed back	1 - 100 (10)
13	early ref. 2	stereo	dry/wet	0 - 100 (60/40)	slope	1 - 100 (19)			predly time	0 - 100mS(35mS)	feed back	1 - 100 (50)
14	tap dly 1	stereo	dly level	1 - 100 (100)	dly time_1	0 - 720mS(150mS)	tap_lvl	1 - 100 (90)	dly time_2	0 - 720mS(175mS)	feed back	1 - 100 (50)
15	tap dly 2	stereo	dly level	1 - 100 (100)	dly time_1	0 - 720mS(150mS)	tap_lvl	1 - 100 (80)	dly time_2	0 - 720mS(250mS)	feed back	1 - 100 (55)
16	single dly	mono	dly level	1 - 100 (25)			dly fine	0 - 9 (0mS)	dly coarse	0 - 1270ms(500mS)	feed back	1 - 100 (50)
17	dual dly	stereo	dly level	1 - 100 (35)	dly time_1	0 - 720mS(150mS)	feed back_1	1 - 100 (60)	dly time_2	0 - 720mS(230mS)	feed back_2	1 - 100 (33)
18	stereo dly	stereo	dly level	1 - 100 (40)					dly time	0 - 720mS(250mS)	feed back	1 - 100 (55)
19	cross dly	mono/ste	dly level	1 - 100 (50)					dly time	0 - 720mS(200mS)	feed back	1 - 100 (60)
20	auto pan	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (24/76)	speed	1 - 100 (14)	depth	1 - 100 (91)	predly time	0 - 100mS(32mS)	wave	sin/tri (sin)
21	auto pan & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (24/76)	speed	1 - 100 (14)	depth	1 - 100 (91)	dly time	0 - 200mS(150mS)	wave	sin/tri (sin)
22	chorus 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(28mS)	wave	sin/tri (sin)
23	chorus 2	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(28mS)	wave	sin/tri (sin)
24	chorus1 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(150mS)	wave	sin/tri (sin)
25	chorus2 & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (0/100)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(150mS)	wave	sin/tri (sin)
26	flanger 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (52/48)	speed	1 - 100 (9)	depth	1 - 100 (54)	predly time	0 - 100mS(0mS)	feed back	1 - 100 (46)
27	flanger 2	stereo	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(0mS)	feed back	1 - 100 (50)
28	flanger1 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (52/48)	speed	1 - 100 (9)	depth	1 - 100 (54)	dly time	0 - 200mS(100mS)	feed back	1 - 100 (46)
29	flanger2 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(60mS)	feed back	1 - 100 (50)
30	ensemble	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (35/65)			depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(40mS)		
31	ensemble & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (35/65)			depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(200mS)		
32	celeste	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(80mS)		
33	celeste & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (50/50)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(100mS)		
34	tremolo	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (30/70)	speed	1 - 100 (53)	depth	1 - 100 (49)	predly time	0 - 100mS(0mS)	wave	sin/tri (sin)
35	tremolo & dly	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (30/70)	speed	1 - 100 (53)	depth	1 - 100 (49)	dly time	0 - 200mS(170mS)	wave	sin/tri (sin)
36	phaser 1	stereo	dry/wet	0 - 100 (10/90)	speed	1 - 100 (5)	depth	1 - 100 (93)	predly time	0 - 100mS(0mS)	feed back	1 - 100 (80)
37	phaser 2	stereo	dry/wet	0 - 100 (60/40)	speed	1 - 100 (4)	depth	1 - 100 (75)	predly time	0 - 100mS(80mS)	feed back	1 - 100 (80)
38	phaser1 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (30/70)	speed	1 - 100 (6)	depth	1 - 100 (75)	dly time	0 - 200mS(200mS)	feed back	1 - 100 (80)
39	phaser2 & dly	stereo	dry/wet	0 - 100 (80/20)	speed	1 - 100 (7)	depth	1 - 100 (100)	dly time	0 - 200mS(160mS)	feed back	1 - 100 (50)
40	rotary	mono/ste	dry/wet	0 - 100 (15/85)	slow spd	1 - 20 (8)	fast spd	20 - 100 (71)	acceleration	1 - 10 (5)	slow/fast	slw/fst (fst)
41	auto wah	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	sense	1 - 100 (60)	freq. btm	1 - 100 (30)	freq. top	1 - 100 (80)	resonance	1 - 100 (50)
42	bandpass	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	center freq.	1 - 100 (50)	band width	1 - 100 (50)				
43	exciter	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)			intensity	1 - 100 (50)
44	enhancer	stereo	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)			intensity	1 - 100 (50)
45	overdrive	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	output_lvl	1 - 100 (50)	drive	1 - 100 (50)
46	distortion	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	output_lvl	1 - 100 (50)	drive	1 - 100 (50)
47	overdrive & dly	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	dly time	0 - 200mS(150mS)	drive	1 - 100 (50)
48	distortion & dly	mono	dry/wet	0 - 100 (0/100)	EQ. low	-12> +12dB(0 dB)	EQ. high	-12> +12dB(0 dB)	dly time	0 - 200mS(150mS)	drive	1 - 100 (50)

PCM WAVE LIST

Wave #	Group	Memo
342	Inst Noise Attack	Piano Noise Attack
343		EP Noise Attack
344		Percus Noise Attack
345		Dist Gtr Noise Attack
346		Orch Noise Attack
347		Flanged Noise Attack
348		Saw Noise Attack
349		Zipper Noise Attack
350	Inst Noise Looped	Organ Noise Looped
351		Violin Noise Looped
352		Crystal Noise Looped
353		Sax Breath Looped
354		Panflute Noise Looped
355		Pipe Noise Looped
356		Saw Noise Looped
357		Gorgo Noise Looped
358		Enhancer Noise Looped
359		Tabla Spectrum Noise Looped
360		Cave Spectrum Noise Looped
361		White Noise Looped
362	Inst Attack	Clavi Attack
363		Digi EP Attack
364		Glocken Attack
365		Vibe Attack
366		Marimba Attack
367		Org Key Click
368		Slap Bass Attack
369		Folk Gtr Attack
370		Gut Gtr Attack
371		Dist Gtr Attack
372		Clean Gtr Attack
373		Muted Gtr Attack
374		Cello & Violin Attack
375		Pizz Violin Attack
376		Pizz Double Bass Attack
377		Doo Attack
378		Trombone Attack
379		Brass Attack
380		F.Horn1 Attack
381		F.Horn2 Attack
382		Flute Attack
383		T.Sax Attack
384		Shamisen Attack
385	Analog Attack	Voltage Attack
386		BBDigi Attack
387		BBDX Attack
388		BBBlip Attack
389		Techno Hit Attack
390		Techno Attack
391		X-Piano Attack
392	Analog Loop	Noisy Voise Looped
393		Noisy Human Looped
394		Ravoid Looped
395		Hyper Looped
396		Beef Looped
397		Texture Looped
398		MMBass Looped
399	Cyclic Loop	Syn PWM Cyc
400		Harpshichord Cyc
401		Digi EP Cyc
402		Soft EP Cyc
403		EP Bell Cyc
404		Bandneon Cyc
405		Chees Organ Cyc
406		Organ Cyc
407		Oboe Cyc
408		Crystal Cyc
409		Syn Bass1 Cyc
410		Syn Bass2 Cyc
411		Syn Saw1 Cyc
412		Syn Saw2 Cyc
413		Syn Saw3 Cyc
414		Syn Square1 Cyc
415		Syn Square2 Cyc
416		Syn Pulse1 Cyc
417		Syn Pulse2 Cyc
418		Pulse20 Cyc
419		Pulse40 Cyc
420		Nasty Cyc
421		Mini Max Cyc
422		Bottom Cyc
423		Over 64th harm onics only Cyc
424		Over 64th harmonics only Cyc
425	Percus Attack	BD Attack
426		Ana Kick
427		SD Attack
428		Tiny SD Attack
429		Ana SD Attack
430		Ana HHO Attack
431		Simonzu Tom Attack
432		Ride Cup Attack
433		Cowbell Attack
434		Conga Attack
435		CongaMuted Attack
436		Agogo Attack
437		Castanet Attack
438		Claves Attack
439		Tambourine Attack
440		JingleBell Attack
441		BellTree Attack
442		WindowChime Attack
443		Atarigane Attack
444		Rama Attack
445		Udo Attack
446		TablaNa Attack
447		Voice Ou Attack
448		HighQ Attack
449		Super Q Attack
450		Glass Attack
451		Metal Attack
452		Noise Attack
453		Pop Attack
454	S.E Loop	Crash Looped
455		Burner Looped
456		Jet Engine Looped
457	Omnibus Loop	Omnibus Loop 1
458		Omnibus Loop 2
459		Omnibus Loop 3
460		Omnibus Loop 4
461		Omnibus Loop 5
462		Omnibus Loop 6
463		Omnibus Loop 7
464		Omnibus Loop 8

Kawai Musical Inst. Mfg. Co., Ltd.
OW621F-R 9611
Printed in Japan

⑭